TORMENTA

ERICA HORITA
RIAMONDE

Guia do Jogador v. 3.5

Cassaro · Saladino · Trevisan

Guia do Jogador

Marcelo Cassaro

Rogério Saladino

J.M.Trevisan

Criação e Desenvolvimento para D20:
Marcelo Cassaro, Rogério Saladino, J.M.Trevisan.

Arte: Erica Awano, Erica Horita, Lydia Megumi, Eduardo Francisco, Marcelo Cassaro, Júlio César, Joe Prado, Rodrigo Reis, André Vazzios.

Diagramação: Marcelo Cassaro.

Conto Introdutório: Leonel Caldela.

Capa: Erica Horita & Ricardo Riamonde.

Revisão: Guilherme Dei Svaldi.

Baseado nas regras do jogo *Dungeons & Dragons* © criado por Gary Gigax e Dave Arneson, e *Dungeons & Dragons* © criado por Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker e Peter Adkison.

Rua Sarmento Leite, 631 • Porto Alegre, RS • CEP 90050-170
Fone/Fax (51) 32261426 • jambo@jamborpg.com.br
www.jamborpg.com.br

ISBN: 85-89139-12-1
Publicado em abril de 2005

CIP - BRASIL. CATALOGAÇÃO NA PUBLICAÇÃO
BIBLIOTECÁRIA RESPONSÁVEL: Denise Selbach Machado CRB-10/720

C343t Cassaro, Marcelo
Tormenta D20: Guia do Jogador / Marcelo Cassaro, Rogério Saladino [e] J. M Trevisan; arte de Erica Awano [et al.]; revisão de Guilherme Dei Svaldi; conto de introdução de Leonel Caldela. -- -- Porto Alegre: Jambô, 2005.
17p. il.

1. Jogos eletrônicos - RPG. I. Marcelo Cassaro.
II. Rogério Saladino. III. J. M. Trevisan. IV. Leonel Caldela. V. Dei Svaldi, Guilherme. VI. Título.

CDU 794:681.31(D20)

ERICA
HORITA

Sumário

Introdução

O Inimigo do Mundo

A Ordem Morta de Vidência e Numerologia nunca recebia visitantes. Seus membros eram os maiores devotos de Tanna-Toh em todo o mundo de Arton, mais fiéis até que os clérigos da Deusa do Conhecimento. Pois os Videntes Mortos não eram clérigos, não recebiam o favor da deusa, nem nunca eram escolhidos para passar a eternidade ao seu lado após a morte. Mas mesmo assim, sua lealdade era de ferro, e nunca fraquejavam. Eles aceitavam viver e morrer dentro do seu mosteiro, nascendo de mães e pais que pertenciam à Ordem, crescendo em meio às crianças da Ordem, trabalhando nela por toda a vida e por fim sendo cremados dentro do mosteiro, enquanto suas almas eram aprisionadas pela eternidade em artefatos de metal e vidro. Tudo porque seu poder era grande demais para ser compartilhado.

Há muito os membros da Ordem Morta de Vidência e Numerologia haviam entendido que um padrão permeava toda a existência, todas as vidas dos mortais e as ações dos deuses, e assim podiam prever, com grande eficácia, o futuro do universo. Faziam isto por meio de números. Suas equações infinitas, complexas além de tudo o que era conhecido, calculavam as possibilidades e variações do destino da criação. Produziam augúrios embasados em probabilidades e estatísticas, profecias calculadas e transcritas em longos pergaminhos repletos de números. Por isso, estavam mortos para o mundo. Na verdade, nunca haviam nascido.

Os clérigos de Tanna-Toh nunca podiam deixar de responder qualquer pergunta. Era a doutrina da Deusa do Conhecimento, a lei pela qual aqueles que recebiam seu favor deveriam viver. No entanto, a vida dos membros da Ordem Morta de Vidência e Numerologia era negar-se a responder. Helladarion, o artefato que era o sumo-sacerdote de Tanna-Toh, possuía todo o conhecimento de todos os maiores clérigos da deusa que viviam e já haviam vivido. O conhecimento da Ordem deveria estar fora do alcance do Helladarion, e portanto seus membros nunca poderiam ser clérigos. Mesmo em morte nunca poderiam arriscar a revelar o que sabiam, e eram aprisionados pela eternidade no interior dos globos de vidro, um infinito escuro e imóvel. Este era o preço do conhecimento, e da devoção suprema à sua deusa.

As visitas de Tanna-Toh, a única dentre deuses e mortais que conhecia a Ordem, era o ápice da vida de qualquer membro, embora várias gerações algumas vezes passassem sem que a deusa surgisse. Mesmo assim, o trabalho continuava com diligência; os números, os cálculos, o futuro e o destino do mundo, e o próprio destino de quem nascia na Ordem traçado desde o começo. E a morte ainda na infância para aqueles que os números indicavam que seria um rebelde. Os Videntes Mortos rezavam para que nunca errassem um cálculo. Mas Tanna-Toh nunca respondia.

Por tudo isso houve pânico quando chegou um visitante ao mosteiro envolto em brumas da Ordem Morta de Vidência e Numerologia.

A elfa caminhou distraída por entre os vários humanos, quase todos enfiados em mantos cinzentos, que corriam em todas as direções. Logo foi interpelada por uma dezena de homens armados de espadas, alabardas e arcos.

— Tem duas escolhas — disse o que parecia ser o líder, armado com uma espada que tinha quase a sua altura. — Viver aqui pelo resto de sua longa vida, ou morrer agora mesmo. A existência deste lugar não deve deixar estas paredes.

As ameaças eram reais. Parte dos membros da Ordem treinava com fanatismo no uso de armas, para dar cabo de qualquer intruso que, por um infortúnio qualquer, encontrasse o mosteiro, que era escondido dos olhos mortais e divinos por brumas impenetráveis. O homem que empunhava a espada sabia que, em outra parte, outros Videntes Mortos já estavam a postos para destruir todos os registros da Ordem, caso a intrusa provasse ser poderosa demais para seus irmãos armados. Melhor destruir o trabalho de eras do que revelar o conhecimento proibido.

Os dez guardas aguardaram por um momento de silêncio. Na falta de qualquer resposta, fizeram menção de atacar.

A elfa levantou os olhos, e todos viram em seu rosto mais tristeza do que julgavam existir. Alguns caíram de joelhos, chorando em convulsões. Outros ficaram apenas imóveis, tomados por uma vontade súbita de confortar aquela criatura de miséria infinita. Todos deixaram as armas caírem no chão. Os cabelos curtos e púrpuras da elfa, mesmo caindo pelo rosto em displicência, não escondiam suas lágrimas. Ela continuou andando, arrastando os pés. Um rastro de lágrimas em seu caminho, e onde as lágrimas caíam, nasciam flores, apenas para em seguida murcharem, marrons ou enegrecidas. A beleza da elfa era paralisante, mas por onde ela passava, desolação e o fedor de rosas mortas.

A agitação cessou em pouco tempo, à medida que os Videntes Mortos percebiam quem era sua visitante. Nenhuma de suas equações havia previsto este evento. O mosteiro se calou; mesmo as crianças, filhos e filhas dos Videntes Mortos e já certas de seu futuro, silenciaram suas vozes pequenas, mesmo os bebês pararam de chorar, mesmo os animais ficaram quietos. Nem mesmo um grilo, nem mesmo um rato. Apenas os passos da elfa e os soluços daqueles que sentiam sua tristeza, uma tristeza que somente a morte e a destruição, sem sentido e sem propósito, podem causar. A tristeza de uma raça que, há alguns dias, havia começado a morrer. Todas as mães que adivinhavam os filhos mortos pelas partes desencontradas de seus corpos, todos os filhos que viram os pais cuspirem sangue, todos os maridos que enterraram as esposas estupradas e esquartejadas choravam com aquela elfa, e a eles se juntaram os Videntes Mortos.

A elfa subiu longas escadas, espalhando sua dor insuportável, e chegou à sala do Mestre da Ordem Morta de Vidência e Numerologia. Um grande livro, quase tão alto quanto dois homens e grosso como o tronco de uma árvore adulta, dominava o ambiente, apoiado em uma estrutura de ferro maciço. Havia outros livros e pergaminhos aos milhares, e penas e tinta e ábacos, e números, mais números do que um homem poderia contar em toda a sua vida. Cheiro de mofo, forte. Em um canto, um velho, embrulhado em seus mantos cinzentos, recurvado em posição fetal, seu corpo saltando com soluços dolorosos. Conseguiu olhar na direção da elfa e falar apenas uma palavra.

— Chega...

A mulher suspirou. Limpou os olhos com as costas da mão, com a deselegância de quem já não se importa mais. Suas roupas estavam bastante sujas, sua tristeza não era digna nem heróica. Era só tristeza, e nenhuma palavra poderia amenizá-la.

— Diga então o que acontecerá. O que posso fazer.

O velho conseguiu se recompor, secando as lágrimas, saliva e muco que haviam se espalhado por seu rosto no meio do choro desesperado. Catou um pequeno par de óculos do chão, olhou a figura à sua frente e decidiu que era melhor ficar no borrão da miopia. Desta forma, não precisaria ver aqueles olhos. Empertigou-se, de um suspiro engoliu os soluços. Estava prestes a fazer o que centenas de seus antecessores, seus pais e os pais de seus pais, haviam se sacrificado para garantir que nunca acontecesse. Por fim, respondeu a pergunta.

— Haverá uma tempestade...

• • • • • • • • • • •

A elfa voltou ao seu lar. Quase todas as suas árvores estavam mortas, e ela, aos poucos, descobria que já não tinha mais forças para cuidar daquelas que ainda viviam. Era crepúsculo já há vários dias por ali, e todos temiam o que poderia acontecer quando finalmente anoitecesse. Uma velha senhora humana estava sentada no chão, em meio a um monte de folhas mortas. Levantou-se quando viu a elfa chegar, e caminhou até ela com lentidão. Em um lugar tão desolado, era difícil não ser moroso.

— E então, Glórienn? — disse a velha senhora. — Descobriu o que queria?

Glórienn, a Deusa dos Elfos, olhou para sua visitante. Sentiu quando, subitamente, outro de seus filhos morria. Fez uma careta de dor.

— Sim — disse entre dentes. — Há uma arma. Vou vencer.

Tanna-Toh olhou Glórienn com uma piedade impotente. Há poucos dias, o reino dos elfos, Lenórienn, havia sido devastado pela Aliança Negra, um imenso e terrível exército de globlinóides que ninguém até então pensava possível. Liderada pelo general monstro Thwor Ironfist e fiel ao deus Ragnar, a Aliança havia chacinado milhares de elfos em pouco tempo, e por causa disso Glórienn consumia a si mesma em ódio. A Deusa dos Elfos era o tipo de vítima que continuava a machucar a si própria mesmo depois que seu algoz havia partido.

— Ragnar vai cair — Glórienn falou com uma certeza e crueldade que assustava até mesmo a outra deusa. — Ironfist vai morrer. Toda a sua raça vai morrer. Todas as raças goblinóides. Cada um deles...

Sua raiva era tão insuportável que transformava-se em dor física, em um engasgo e sensação de afogamento. Glórienn apertou os dentes até trincarem, e enterrou as unhas fundo nas palmas de suas próprias mãos, até que sangue escorresse farto de seus punhos fechados.

— Criança — começou Tanna-Toh, mas logo foi interrompida.

— Se todos os elfos morrerem, vou me tornar Deusa da Vingança. Serei mais cruel que Keenn.

Tanna-Toh conhecia aquelas ameaças vazias. Havia pouco que Tanna-Toh não conhecesse.

— Você sabe que isto não é possível. Você é a Deusa dos Elfos, sempre foi e sempre será. Não podemos mudar. Você sabe disso.

Glórienn não respondeu. Continuava a apertar os punhos e os dentes. Deixou escapar um gemido débil.

— Assim como Khalmyr era o Deus da Justiça mesmo antes de inventar a justiça, e eu era a Deusa do Conhecimento mesmo antes de criá-lo. Somos imutáveis. Por isso os mortais sempre serão superiores.

A outra deusa relaxou as mãos e a boca, e abriu os olhos. Respirou com dificuldade; ainda tinha a sensação de estar se afogando.

— Não é verdade. Não pode ser. Os mortais nos cultuam.

— Os mortais fazem o que querem, Glórienn — disse Tanna-Toh. — E são o que querem. Podem ser ferreiros, sapateiros, magos ou guardas. Enquanto nós estamos para sempre presos em nossas celas de poder imensurável. Nunca poderemos mudar.

A deusa dos elfos parecia prestes a desmoronar outra vez. Seu corpo todo tremia.

— Pode ser fácil para você falar. Você é a Deusa do Conhecimento, cultuada por todas as raças. Mas o que eu farei se todos os meus filhos morrerem? — agora Glórienn parecia mais uma criança confusa, fazendo perguntas à mulher mais velha enquanto ao mesmo tempo odiava-a por saber as respostas.

— Acredite ou não, somos todos tão frágeis quanto você. Se todas as bibliotecas queimarem, todo o conhecimento do mundo não durará mais do que algumas gerações dos mortais, e nós sabemos como eles morrem rápido. Se Nimb fizer algum movimento mais ousado, toda a justiça de Khalmyr pode desaparecer, e mesmo ele terá dificuldade em ensiná-la de novo a um mundo caótico. É por isso que somos todos tão frágeis, e por isso que devemos manter o equilíbrio.

Glórienn sabia a frase que viria a seguir, mas mesmo assim não evitou um esgar de nojo ao ouvi-la.

— E por isso que você não pode, nunca, destruir Ragnar. Caso um de nós caia, ninguém sabe — foi interrompida novamente pela Deusa dos Elfos, desta vez com um urro.

Tanna-Toh esperou com paciência até que a outra silenciasse. Continuou olhando com seus olhos de avó até que Glórienn falasse.

— Eu tenho medo. Tanto medo... e se eu...?

— Morrer? — disse Tanna-Toh, impassível. Na verdade, uma minúscula fagulha de curiosidade brilhou em seus olhos, com a impiedade dos cientistas dedicados. — Ninguém sabe. Nunca descobrimos o que houve com Sszzaas. Se algum dos deuses maiores morrer, então nós descobriremos, finalmente, qual o nosso destino após a morte. E haverá conhecimento novo.

• • • • • • • • • • •

Havia uma bela planície contornada por uma floresta, e um rio cortado por uma ponte. O sol já se preparava para se esconder, e o céu era laranja. A relva era verde, escurecendo enquanto escurecia o céu, e, por enquanto, aquele era um bom lugar, e bonito. Mas talvez em breve não existisse mais. Muitas coisas naquele mundo, em breve, deixariam de existir.

Collen era uma ilha; uma bela e tranqüila ilha; uma bela, tranqüila e estranha ilha. Todos os que nasciam em Collen tinham olhos exóticos, de cores díspares. Muitas vezes amarelos, vermelhos, lilases, inteiramente negros ou com pupilas verticais de gato. Era o que os diferenciava, isto e nada mais. Não havia guerras em Collen, não havia quase heróis, e nem batalhas ou histórias trágicas a serem contadas. Collen era uma ilha no mundo de Arton, isolada, pelo mar e pela paz, do turbilhão de acontecimentos do continente.

Por isso era claro que as sete pessoas que cruzavam a planície eram todos estrangeiros. Portavam armas, armaduras e muitos apetrechos; cobertores de inverno e facas e flechas, pederneiras, botas de viagem, amuletos, bainhas bordadas com fios de ouro. Nenhum deles tinha olhos exóticos, embora fossem um grupo notável em qualquer lugar.

Havia uma grande criatura com chifres e músculos rotundos. Talvez um monstro para quem o visse de longe, mas reconhecido por seus companheiros como um homem, e um homem valoroso. Quase um sábio. Havia uma mulher tão pequena e inofensiva que se poderia pensar ser uma criança. Seus companheiros, vez por outra, chamavam-na de menina, e ela nunca se importava. Tinha orelhas pontudas como folhas de árvore, mas não era uma elfa: quem conhecesse estas criaturas veria que havia sangue humano misturado em suas veias.

Havia dois homens; um, pouco mais que um adolescente, o outro, de longe o mais velho do grupo. O garoto parecia um camponês, com roupas simples escondidas por baixo de uma capa pesada e marrom de couro. O mais velho, ao contrário, trazia alguma pompa em seu vestir, com mantos azuis escuros, quase negros, com cascatas de tecido vermelho carmesim. Mas, em nome da praticidade, suas botas eram grosseiras e resistentes, boas para caminhar muito, e a bainha de seus robes estava amarrada às pernas, evitando a maior parte da lama. Ele era um pouco calvo, sua testa se alongando e devorando os cabelos negros. Devido à altura atarracada e ao estômago um pouco farto, ofegava enquanto, juntamente com o rapaz, carregava um fardo envolto em panos brancos.

Havia uma mulher, que caminhava à frente do grupo, às vezes parando, correndo em direções oblíquas e forçando a vista à procura de perigos que ninguém mais podia ver. Seus cabelos louros, amarrados em quatro tranças grossas, juntavam-se à pele branca, avermelhada de calor, para denunciar que ela vinha de terras geladas. Usava roupas suficientes apenas para cobrir o que a modéstia obrigava; era claro que, mesmo no entardecer fresco, sufocava naquele clima.

Logo atrás dela, um homem e uma mulher, ambos jovens, caminhavam sem preocupação. Carregavam mais armas que qualquer um naquele grupo; de suas roupas, cinturas, mochilas, pendiam espadas, arcos, aljavas cheias de flechas. Davam-se as mãos, como um casal de camponeses, sem a vergonha, a discrição e o refinamento das cortes.

Eram estranhos àquela terra, mas não estavam perdidos. Com uma troca rápida de palavras, o casal parou.

— Andilla! — disse o jovem. — Onde estamos? Quão longe?

Andilla Dente-de-Ferro, que ia à frente, perscrutou mais uma vez em volta, apertando os olhos contra a escuridão que caía, e retornou alguns passos na direção de seus companheiros. Todo o grupo agora estava parado.

— Aquele é o Coraan — disse ela, apontando para o rio à frente. — Depois que passarmos por lá, mais um dia.

— Algum perigo? Algo que devamos temer? — disse desta vez a jovem, segurando a mão de seu companheiro. Ela era bela como um lobo.

Andilla riu.

— Você está ficando cautelosa com a idade, Ellisa — todo o grupo compartilhou da risada, menos a garota meio-elfa. — Estamos em Collen, qual é a pior coisa que poderia acontecer? Os aldeões olharem atravessado para nós?

Mais uma gargalhada rugiu em meio ao grupo. Os dois que carre-

gavam o fardo aproveitaram para pousarem-no e descansarem os braços. O que quer que levassem por baixo dos panos brancos (agora já bastante sujos) era algo comprido, como um tapete enrolado; pesado e incômodo. O garoto sentou-se no chão, abriu o cantil e bebeu um gole. O homem mais velho espanou a poeira dos mantos. Como se houvessem combinado, todo o grupo voltou-se de uma vez para a meio-elfa.

— Tudo bem, Nichaela? — a voz da criatura de chifres soou como uma corneta de guerra. Tinha-se a impressão de que era possível escutá-lo na morada dos deuses. — Precisa de algo, irmãzinha?

A meio-elfa sorriu para cima, para o rosto bestial do amigo. Era muito difícil decifrar as expressões na face de um minotauro, mas a convivência ensinara Nichaela que aquilo era preocupação genuína. Apressou-se em dizer que estava bem, e que seguissem viagem logo.

— Mas obrigada, Artorius — mais uma vez, iluminou o seu redor com um sorriso.

— Muito bem! — gritou o que parecia ser o líder, agarrando de novo a mão da jovem ao seu lado. — Chega de amolecer nossos traseiros! Vamos em frente.

Sem demora, todos se puseram em marcha rápida; Andilla correndo à frente em busca de problemas. O garoto, tirando seus cabelos compridos e revoltos dos olhos, pegou uma das extremidades do fardo, enquanto esperava que seu companheiro apanhasse a outra.

— Não é justo, não acha, Rufus? — disse o rapaz, rindo. — Ninguém nunca perguntou para mim "Ashlen, está tudo bem? Quer algo? Uma massagem nos pés ou um chá com mel?" — voltou a rir, mas o outro não o acompanhava. Parecia ocupado em recuperar o fôlego.

— Ela é uma clériga, merece respeito, devoção, cuidado — disse Rufus Domat, sem conseguir esconder uma ponta de amargura. — Mesmo quando se é um clérigo minotauro, aparentemente se é bom demais para carregar peso. Mesmo quando se é um servo do Deus da Força, vejam só!

Ashlen afastou de novo os cabelos que insistiam em atrapalhar a visão e lançou um olhar de estranhamento para o companheiro.

— E não me venha com "massagem nos pés ou chá com mel" — Rufus fez uma tentativa de humor. — Seria melhor lhe oferecer uma rapariga de taverna ou um odre de vinho — não foi bem-sucedido. Talvez estivesse ficando velho demais. Talvez estivesse ficando velho demais para tudo aquilo.

Ashlen não disse nada. Rufus também preferiu ficar calado e manter os olhos na estrada à frente. Contudo, seus olhos estavam muito mais voltados para os companheiros, que viajavam na frente e ganhavam mais distância à medida que seu cansaço deixava-o para trás.

O casal, Vallen Allond e Ellisa Thorn, destacava-se, mesmo com a presença do minotauro, da meio-elfa e de todos os outros. Vallen, com seus cabelos rebeldes louros de palha, exalava uma confiança que fazia dele o líder natural daquelas pessoas. Ellisa era seu par ideal, bonita e feroz. Eles sempre pareciam saber o que fazer, pensou Rufus. Sempre fortes, capazes, precisos. Ambos bem mais jovens, e no entanto ele os seguia. O pior: Rufus sabia que isto era certo. Sabia, e o tempo provara repetidas vezes, que as decisões de Vallen eram as mais acertadas; e, sob sua liderança, o bando florescera, triunfara. Todos tinham esperanças de marcar seus nomes na história de Arton, confiando em Vallen para levá-los rumo às vozes dos bardos. Esta missão era só mais um exemplo.

Rufus pensou em abandonar aquela liderança, aquele grupo — estabelecer-se em uma vila sonolenta de Collen? — mas lembrou-se de sua vida anterior, antes de Vallen Allond. E soube que continuaria.

Avistaram a ponte sobre o Coraan. Era estreita, modesta como tudo em Collen. Já estava quase completamente escuro.

— Vamos parar e encher nossos cantis — disse Vallen, e, como se ele fosse um general, todos obedeceram sem hesitar. — Apenas alguns momentos, e seguimos.

Artorius enchia o cantil de Nichaela, sob protestos de que ela mesma poderia fazê-lo. Andilla tentava escutar por cima do murmúrio das águas. Ashlen conversava qualquer coisa com Vallen, e Ellisa Thorn aproximou-se de Rufus.

Estava com o cantil cheio, mas fingiu se ocupar de enchê-lo de novo.

— Já está escurecendo, é a hora das feras — disse Ellisa. Para qualquer um, sua voz era grito de guerra. Para Rufus Domat, era música de harpa. — Apesar do que Andilla falou, precaução nunca é demais. Conjure alguma proteção para ela, caso alguma coisa nos ataque.

Rufus se atrapalhou um pouco com o cantil, acabou derramando de verdade o conteúdo. Suspirou e pôs-se a enchê-lo mais uma vez.

— Não tenho mais nenhuma proteção — disse. — Usei a que tinha em mim, pela manhã.

Que usasse algum augúrio, então, disse Ellisa, para prever se enfrentariam algum problema.

— Não tenho mais adivinhações — disse Rufus de novo, encolhido como um carneiro. — Só o que tenho são conjurações de ataque.

— Que diabos, Rufus Domat! — Ellisa chutou uma pedra. — Que espécie de mago é você?

Ele gaguejou, sentiu a garganta seca.

— A magia não é uma ferramenta. Não é tão simples. É preciso respeitá-la, entender que é sutil, misteriosa.

— Errado — Ellisa, direta como uma flecha. — Sua magia é uma ferramenta, é o que lhe faz útil neste grupo. Se é tão misteriosa e sutil a ponto de ser inútil, então abandone-a e aprenda a brandir uma espada.

Rufus fez uma careta. Aprendera há muito a respeitar a magia, evitar usá-la com vulgaridade, reverenciar Wynna, sua deusa.

— Não vê nenhum de nós carregando apenas armas, sem nenhum outro equipamento. Então por que carrega apenas feitiços de combate?

Se bem que, atualmente, Rufus reverenciava muito mais Ellisa Thorn.

— Desculpe. Se encontrássemos problemas, pensei que seriam úteis.

— Pense melhor da próxima vez. Todos nós podemos sangrar inimigos. Estude magias que possam fazer o que nenhum de nós pode.

Ela se virou, e foi ter com Nichaela e Artorius. Talvez um dos dois pudesse orar aos seus deuses para que concedessem a proteção de que o mago fora incapaz.

Talvez encontrasse uma garota aqui em Collen, pensou Rufus. Uma garota, ou uma mulher de sua idade, talvez não tão bela, mas ele

não seria exigente. Mesmo enquanto pensava isto, sabia que era tolice.

Ao comando de Vallen, todos se aprumaram e começaram a cruzar a ponte. Pararam quando, na direção contrária, vinha um guerreiro.

Vallen tomou a frente do grupo, seguiu caminhando com lentidão, tentando analisar o homem. Suas mãos estavam prontas para pularem nas duas espadas que carregava na cintura. O guerreiro também avançava lento, tentando analisar o grupo no escuro.

Com mais proximidade, Vallen parou onde estava, sem ter certeza do que fazer. À sua frente, estava um guerreiro, sim, mas diferente de todas as pessoas que ele já vira. Sua armadura cobria o tronco e os ombros, muito trabalhada, trazendo na área entre o peito e a barriga a figura de um grande felino rajado — na verdade um tigre, animal desconhecido no continente.

O resto das roupas era igualmente refinado, de cores fortes, verde e vermelho. O guerreiro trazia o cabelo negro preso em um coque no alto da cabeça, e sua pele era amarelada. Os olhos eram pequenos e rasgados, pareciam trazer uma espécie de ferocidade estrangeira, e ele também carregava duas espadas. Uma bastante curta e outra longa, ambas de lâminas esguias e curvas. O guerreiro segurou a bainha da espada longa com uma das mãos, e a outra foi ao cabo da mesma espada. Não fez menção de tocar na lâmina curta.

Vendo o gesto, Vallen cruzou os braços na frente do corpo, cada mão agarrando o cabo de uma espada. Suas lâminas também tinham comprimentos diferentes, mas as duas eram retas e grossas e, diferente do outro homem, ele não tinha pudor em usar ambas.

— Quem é você? — disse Vallen.

— Apenas um bárbaro faz essa pergunta sem se apresentar primeiro — foi a resposta.

O grupo permanecia em tensão atrás de Vallen. Ellisa já tinha o arco em suas mãos, enquanto que Andilla empunhava um machado.

— Quem é você? — repetiu Vallen, com ainda mais rispidez.

O guerreiro abriu a boca para responder, mas a voz de Ashlen interrompeu-o.

— Ele é tamuraniano.

Todos os olhares se voltaram para Ashlen, mas logo após, alguns continuaram a observar o recém-chegado.

— Ele é de Tamu-ra — repetiu Ashlen, calmo, didático. — É uma ilha, vocês sabem. Todos lá têm essas feições. E para um tamuraniano, ele fala muito bem o nosso idioma — acrescentou.

A explicação não serviu em nada para diminuir a tensão. Vallen ainda segurava suas espadas, Ellisa ainda tinha uma flecha pronta.

— Pela aparência, ele é samurai — continuou Ashlen. — Uma casta de guerreiros. Eles servem ao Imperador, e ao deus Lin-Wu.

Alguns olhavam Ashlen com um pouco de espanto, inclusive o tamuraniano.

— Sou Ashlen Ironsmith — falou em direção ao homem.

O estrangeiro pareceu mais satisfeito com aquelas palavras.

— Sou Masato Kodai, Executor Imperial.

Mas logo depois completou:

— Agora voltem por onde vieram, para que eu passe.

Todos sabiam o que viria a seguir, e Nichaela ainda tentou interromper aquela situação, mas a voz do líder trovejou mais alto.

— Acho melhor que você recue, Masato Kodai. Nós não recuaremos para você.

Houve um silêncio espesso.

— Entenda que minha posição em minha terra é privilegiada e superior — Masato Kodai permanecia impassível, seus olhos pequenos indecifráveis. — Assim como minhas armas. É seu dever recuar.

— Você não está na sua terra — rosnou Vallen. — Eu não recuarei para ninguém.

Todos no grupo conheciam o orgulho de Vallen Allond. Era parte da razão pela qual Artorius, um minotauro e um clérigo de Tauron, o Deus da Força, o seguia. Era parte da razão pela qual Ellisa Thorn o amava. Era parte da razão pela qual Nichaela, clériga de Lena, a Deusa da Vida, achava que era seu dever acompanhá-lo. E era parte da razão pela qual Rufus Domat o temia.

— Então que as nossas armas decidam por nós, inimigo.

Masato Kodai sacou sua espada, polida e reluzente como nenhuma outra que eles jamais haviam visto, e Vallen Allond também sacou as suas, que eram ainda mais impressionantes. A espada longa, retirada da bainha, rugiu com pequenas chamas, que corriam em linha recobrindo a lâmina. A espada curta gelou o ar e recobriu-se de uma camada fina de geada branca, produzindo mais gelo enquanto os flocos caíam como neve minúscula de toda a sua extensão. Inverno e Inferno, era como Vallen as chamava, e todos os seus inimigos haviam aprendido a respeitá-las, a maioria tarde demais.

O samurai controlou sua admiração ao ver as armas. Colocou-se em posição de combate, imóvel, uma estátua de aço.

— Não irão me impedir de chegar a Horeen.

Vallen, ainda segurando as espadas, sorriu. Mas foi de Ashlen que veio uma risada.

— Horeen fica para o outro lado — disse Ashlen. — Nós estamos indo para lá.

O samurai desconcertado.

O fardo, que Ashlen e Rufus haviam posto no chão, começou a se remexer. Masato olhou com estranhamento, até que por fim revelou-se um corpo enrolado nos panos brancos, e o corpo retirou-os de seu rosto, e começou a se levantar com dificuldade, auxiliado por Nichaela. Era um homem, de longos cabelos lisos e castanhos, e um bigode que emendava-se em uma pequena barba que recobria apenas seu queixo. Talvez vinte e poucos anos. Pálido como um cadáver.

— Parece que mais uma vez eu ia ficar de fora da diversão — disse o homem, num esgar de sorriso. Masato viu que, em seu torso nu, ele tinha inúmeras cicatrizes, tantas que deveria mesmo ter sido um cadáver.

— Carregam seu companheiro ferido desta forma? — bradou Masato Kodai, novamente preparando a espada. — Ou este é um prisioneiro, bárbaros?

— Oh, eu não estava ferido — disse o homem que se levantava. — Estava morto. Meu nome é Gregor Vahn. Sou um paladino de Thyatis. Este é o melhor jeito de carregar um cadáver, não acha?

• • • • • • • • • • •

Decidiram caminhar juntos até a cidade de Horeen. Masato e Vallen não estavam muito satisfeitos com a presença um do outro, mas aventureiros aprendem rápido a tolerar pessoas estranhas.

— Então, somos nove — disse Ashlen. — De alguma forma, parece um bom número.

Um Mundo de Problemas

Sob a maioria dos aspectos importantes, Arton é igual à Terra. O céu é azul, os sol é amarelo, a lua é prateada. Temos o mesmo ar, a mesma água, as mesmas árvores e animais que conhecemos na Terra. Sim, Arton tem seres humanos... mas também tem muito, muito mais que isso.

Arton não é exatamente o nome de um planeta — mas sim de um continente, quase do tamanho da África. Arton é chamado de "mundo" no sentido de que abrange todas as regiões conhecidas por seus habitantes, o único mundo que realmente importa para eles. Além do oceano talvez existam outros reinos, esperando para ser descobertos. Na verdade, o próprio mundo de Arton talvez esteja situado em mundos cujos demais habitantes nem suspeitam de sua existência.

Arton mede pelo menos 11.000 km de norte a sul e 8.000 de oeste a leste. Tem aproximadamente forma ovalada, com extremidades nas direções sudoeste e nordeste. O terreno litorâneo é baixo e pouco navegável, com planícies ocupadas por pântanos, ou então muito escarpado — tornando a navegação comercial uma prática comercial inviável. A região central é desértica ao norte e com savanas mais abaixo. A leste temos as Montanhas Sanguinárias, a maior cordilheira de Arton, conhecida por abrigar numerosas espécies de monstros e tribos bárbaras. A oeste, a cordilheira de Lannestull e grandes extensões de florestas.

Ao sul de Arton há uma gigantesca massa de terra, praticamente um segundo continente. Há milhões de anos o movimento das placas tectônicas está afastando esse pedaço da massa principal, e deixando um rastro de ilhas pelo caminho — da mesma forma que a Austrália se afastou da Ásia — mas ainda existe uma estreita ponte de terra ligando os dois continentes, o Istmo de Hangpharstyth. Os geógrafos imperiais chamam essa ilha-continente de Arton-Sul, mas ela tem um nome mais sinistro: Lamnor, o Reino Bestial, um lugar habitado apenas por criaturas grotescas.

A maioria das ilhas próximas fica entre Arton e Arton-Sul, mas existem duas importantes exceções. A primeira é Galrasia; próxima à costa sudoeste do continente, é um pouco maior que Madagascar (cerca de 600.000 km2). São tantas as teorias e lendas sobre sua formação que é impossível conhecer a origem verdadeira — sabe-se apenas que é habitada por dinossauros, insetos gigantes e horrores além da imaginação. A segunda é

Tamu-ra, quase do mesmo tamanho e próxima ao extremo nordeste; outrora lar de uma exótica civilização, foi recentemente devastada e hoje abriga apenas os demônios da Tormenta...

Um Mundo de Cidades

O maior centro populacional está no Reinado, um conglomerado de nações que abrange Deheon, o reino-capital, e todos os reinos vizinhos. Um total de 36 milhões de seres humanos habita o Reinado e suas vizinhanças — mais de 80% de toda a população humana de Arton. Concentrações humanas menores podem ser encontradas em numerosas outras regiões, desde tribos bárbaras nas Montanhas Sanguinárias até os nômades do Deserto da Perdição, mas a maior parte da humanidade está aqui.

A maior e mais importante cidade de Arton é Valkaria, capital de Deheon e do Reinado. Construída aos pés de uma misteriosa estátua com meio quilômetro de altura, Valkaria assinala o marco zero da civilização humana no continente. A partir deste ponto o Reinado se espalhou até os limites do mundo conhecido, detido apenas pelo Rio dos Deuses ao norte. Valkaria também é, naturalmente, a cidade mais populosa: em certas épocas do ano atinge quase 2 milhões de habitantes, um número espantoso para um mundo medieval. Também estão sediados ali o Palácio Imperial, a Arena Imperial, a Grande Academia Arcana e o Protetorado do Reino.

Existem muitas outras cidades de destaque em Arton. Com certeza uma delas é Triunphus — a Cidade da Vida Eterna. Nesta cidadela sob efeito de uma bênção-maldição divina, todos aqueles que morrem são magicamente devolvidos à vida, mas também impedidos de abandonar a cidade para sempre. O cativeiro não chega a ser ruim, exceto pelas incessantes investidas do Moóck, o monstro-pássaro gigante de duas cabeças que ataca a cidade regularmente.

Malpetrim, outra cidade famosa, não chega a apresentar características especiais. É apenas uma cidade costeira de porte médio. Contudo, ela ficou conhecida em toda Arton como palco de batalhas que decidiram o destino do mundo — neste lugar, por duas vezes, heróis impediram o retorno de antigos deuses malignos; primeiro com a busca do Disco dos Três para deter a chegada de Sartan, e mais tarde desafiando o clérigo Mestre Arsenal para impedir a invocação de Sszzaas.

A quarta cidade mais importante é a impressionante Vectora, o maior centro comercial de Arton. Construída sobre uma montanha voadora, esta magnífica estrutura viaja pelo continente fazendo paradas em cidades, aldeias e povoados que encontra pelo caminho. Repleta de mistérios, nas ruas de Vectora podemos encontrar qualquer mercadoria possível e criaturas de qualquer raça imaginável. Conta-se, inclusive, que Vectora pode viajar para outros mundos.

Um Mundo de Muitos Povos

Não há dúvida de que os seres humanos são a espécie dominante em Arton, mas eles dividem seu lar com uma variedade de outras espécies inteligentes.

Muitas raças não-humanas vivem em Arton — entre elas os elfos. Ao contrário do que acontece em outros mundos medievais, os elfos de Arton não têm reinos ou impérios; em Arton-Sul situava-se Lenórienn, a única civilização élfica conhecida, mas ela foi destruída pela chamada Aliança Negra dos goblinóides. Nos dias de hoje os elfos vivem sem pátria, estabelecendo-se em pequenos povoados, cidades humanas, ou apenas percorrendo o mundo feito nômades. Enquanto isso, seus primos distantes — os elfos-do-mar — se conservam isolados em seu paraíso oceânico. Longe de todos, mas nem sempre.

Também há anões em Arton. Encontrados nas ruas de grandes cidades ou bebendo cerveja em tavernas. Os anões têm sua pátria, mas ninguém além deles sabe onde ela fica; um reino subterrâneo secreto, onde cavam minério, forjam aço e fermentam cerveja, conhecido apenas como a Montanha de Ferro (mas será mesmo uma montanha?). Eles têm acordos comerciais com os humanos, sim, mas a localização de seu reino é o segredo mais precioso dos anões; nenhum deles ousaria revelá-lo, mesmo sob efeito da magia mais poderosa.

A terceira raça não-humana mais comum em Arton são os goblins. Neste mundo nem todos são exatamente maus — são mesquinhos, covardes e egoístas, é verdade, mas nem sempre devotados a assaltar e matar. Alguns simplesmente tentam ganhar a vida entre os humanos, realizando trabalho barato. Se você não tem recursos financeiros e não exige eficiência, contrate goblins: eles farão o serviço por baixo preço, mas não espere lá muita qualidade...

Não há gnomos em Arton. Na verdade, existe apenas um gnomo conhecido em todo o continente: o famoso Lorde Niebling, estabelecido em Valkaria. Misteriosamente transportado até este mundo, ele trouxe ciência muito além da imaginação dos maiores sábios. Verdadeiro mestre na fabricação de máquinas, veículos e artefatos tecnológicos, Niebling promete uma nova era para Arton.

Há também os habitantes de Arton-Sul, ou Lamnor. Goblins, hobgoblins, bugbears, orcs, ogres e outras raças de humanóides monstruosos infestam o lugar. Durante milênios as tribos fizeram de Lamnor um sangrento campo de batalha, travando guerras sem fim entre si. Mas agora tudo mudou. Alguém ou alguma coisa conseguiu encerrar os conflitos menores e unir todos os monstros. Infelizmente, nada de bom pode resultar dessa paz: o primeiro ato da nova nação goblinóide foi arrasar Lenórienn, a grande cidade dos elfos, seus inimigos. Depois disso, ninguém pode afirmar que Arton estará seguro.

E há muitas, muitas outras raças. Espalhados pelo mundo você vai encontrar gigantes, fadas, duendes, homens-lagarto, homens-inseto e todo tipo de criaturas estranhas, mas inteligentes. Elas chegam de todos os lugares: trazidas pelos portais místicos no Deserto da Perdição, transportadas durante as viagens dimensionais da cidade flutuante de Vectora, arrastadas por experimentos mágicos realizados na Grande Academia Arcana... são muitas as maneiras de chegar a este mundo, ou sair dele. Qualquer um pode estar aqui.

Um Mundo de Tormenta

Por incrível que possa parecer, uma invasão goblinóide em larga escala pode não ser o maior perigo que ameaça Arton. Existe algo bem pior.

Sua primeira visita ocorreu há quase dez anos. O povo da ilha de Tamu-ra jamais havia visto coisa igual: o céu escureceu como antes de uma tempestade, mas trazia em suas nuvens o vermelho do sangue. Relâmpagos riscavam os céus rubros, caindo sobre as cidades e destruindo palácios seculares. E então veio a chuva — uma chuva sangrenta, corrosiva, destruindo aquilo que tocava.

E isso não foi o pior... mas é tudo que os sobreviventes conseguem lembrar. O que veio a seguir foi tão pavoroso, tão hediondo, que simples mortais não poderiam aceitar — não sem perder a própria sanidade. Quase todos os sobreviventes estão loucos, suas mentes despedaçadas pela lembrança do horror que viveram. Os raros indivíduos que conseguiram preservar a lucidez jamais voltaram a falar no ocorrido, como se algo muito importante estivesse em jogo.

Eles apenas mencionam a... Tormenta.

Dizem que a tempestade de sangue ainda ruge nos céus da ilha, hoje habitada por horrores rastejantes cuja simples visão

pode arrancar a alma de um homem. Poucos aventureiros ousaram visitar o local; nenhum retornou. Tamu-ra é agora um território de Tormenta, um lugar onde a própria vida é proibida.

Durante muito tempo acreditou-se que a tragédia de Tamu-ra foi um caso isolado. Infelizmente, anos mais tarde, vieram relatos de vários pontos de Arton; a Tormenta foi vista em outras regiões. Partes do Deserto da Perdição já foram tomadas, assim como alguns pontos da Grande Savana. Desde Tamu-ra a Tormenta não voltou a atacar nenhum grande centro populacional — até recentemente, quando uma grande área vizinha a Trebuck começou a avançar sobre o reino indefeso, mobilizando hordas de heróis.

Os maiores magos e estudiosos de Arton devotam-se a decifrar os mistérios da Tormenta. Até agora, pesquisando fragmentos de lembranças dos sobreviventes — e também relatórios de aventureiros que ousam enfrentar o território maldito —, descobriram apenas que a tempestade corrosiva é apenas um prenúncio do verdadeiro horror. As nuvens e a chuva escondem algo muito, muito pior. Os otimistas acreditam que a Tormenta é um efeito dimensional, um tipo de portal que está misturando partes de Arton com algum outro mundo.

Os pessimistas acham que esse outro mundo é o Inferno.

E acima de tudo, um Mundo de Heróis

Naturalmente, heróis são necessários para proteger Arton de tantos perigos — e eles existem, em todos os tamanhos e formas. Arton é um mundo de heróis e aventureiros.

Eles estão em toda parte, nos reinos, cidades e aldeias. Para cada dez ou doze pessoas normais, existe pelo menos um ser com habilidades especiais de combate ou poderes místicos. O heroísmo é trabalho comum em Arton — seja para façanhas menores, como espantar os lobos que espreitam uma aldeia, até batalhar contra vilões supremos. Existem heróis menores, locais, que protegem suas próprias aldeias, vilarejos e tribos bárbaras; e há também os grandes campeões, lendas vivas que combatem pelo destino do mundo. Nem sempre é fácil notar a diferença, mas alguns nomes se destacam dos demais.

Dois homens disputam o título de maior mago deste mundo: Vectorius, fundador e prefeito de Vectora, tão poderoso que ergueu a cidade inteira com sua própria magia, preocupado em trazer progresso à humanidade; e Talude, o Mestre Máximo da Grande Academia Arcana, devotado ao ensinamento da magia para todos que buscam aprendê-la. Ideologias diferentes tornaram ambos inimigos, e um dia eles tentarão provar qual deles é o mago supremo de Arton...

Muitos outros nomes de heróis permeiam as histórias deste mundo. Temos as façanhas do Protetorado do Reino, grupo de aventureiros de elite sob o comando de Arkam, o Guerreiro do Braço Metálico. Katabrok o Bárbaro e seu companheiro Tasloi provocam espanto (e risos) durante suas jornadas. A fugitiva Princesa Rhana e seus colegas aventureiros acrescentam outra dor-de-cabeça à coleção do Imperador-Rei Thormy. Temos ainda a exuberante Raven Blackmoon, e infinitos outros.

O que é Tormenta D20

Tormenta é um cenário de fantasia para uso em jogos de RPG. Um lugar imaginário onde jogadores e Mestres podem basear suas aventuras.

Tormenta foi apresentado em numerosos livros básicos, compatíveis com numerosos sistemas de RPG. Este livro, **Tormenta D20 Guia do Jogador**, oferece o mundo de Arton para uso com as regras do Sistema d20 — concentrando-se em suas raças, classes, classes de prestígio, magia e itens mágicos. Outros aspectos do mundo, como sua história, geografia, personagens importantes e criaturas, são explicados em **Tormenta D20 Guia do Mestre**.

Para usar ambos os Guias você deve possuir, além do *Livro do Jogador*, os *Livros de Regras Básicas II e III*. Não é possível utilizar as regras de **Tormenta D20** sem estes livros.

Quanto ao conteúdo, os fãs do mundo de Arton certamente vão reconhecer grande parte do material, reproduzido a partir de livros anteriores ou artigos em revistas. Muito material descritivo foi mantido como estava, uma vez que o cenário pouco mudou se comparado às suas primeiras aparições. Afinal, quase todas as raças, cidades, reinos, continentes e deuses continuam praticamente nos mesmos lugares ou nas mesmas condições.

No entanto, todo o material foi rigorosamente atualizado em relação a fatos mais recentes ocorridos em Arton, ou artigos mais detalhados publicados em livros e revistas. Os mais importantes talvez sejam a queda da cidade-fortaleza de Khalifor perante a Aliança Negra, o avanço da Tormenta sobre o reino de Trebuck, a revelação dos Lordes da Tormenta, e a substituição da Divina Serpente por Tauron como o Deus da Força, entre outros eventos marcantes.

É possível que alguns pontos de **Tormenta D20**, seja quanto a regras, seja quanto a informações sobre o cenário, sejam conflitantes com outros livros, suplementos ou artigos anteriores. Nestes casos, o material deste livro tem preferência.

Sobre a Versão 3.5

Tormenta D20 Guia do Jogador foi atualizado com a edição 3.5 do *Livro do Jogador*, já disponível no Brasil.

Isso não significa que a antiga edição 3.0 seja incompatível com o novo **LdJ**; nem quer dizer que possuidores do antigo **D&D** 3.0 não possam aproveitar este livro. Em termos de regras, as mudanças entre ambos são realmente pequenas, e pouco interferem com o próprio cenário. Um Mestre ciente dessas mudanças pode usar o material sem problemas, fazendo pequenas adaptações — ou mesmo dispensando-as.

Mesmo assim, decidimos aproveitar esta nova versão não apenas para corrigir estatísticas de jogo, mas também acrescentar algum material extra. Em relação ao **TD20** anterior, as principais mudanças são:

Guia do Jogador: duas novas classes básicas, Samurai e Swashbuckler, incluindo novos talentos destas classes; históricos para todas as novas classes de prestígio 3.5, como o Acólito do Dragão, o Arquimago, o Andarilho do Horizonte, o Taumaturgo, o Teurgo Místico e outras — exceto classes nativas de outros cenários, que não existem em Arton; ilustrações inéditas para todas as raças e classes de prestígio.

Guia do Mestre: atualização das estatísticas de jogo de todos os personagens e criaturas; inclusão das fichas e históricos dos PdMs Black Skull e Shivara Sharpblade; a aventura introdutória "Pequenas Mãos de Ferro", para um grupo de personagens de 2° nível.

Outros Títulos

Este livro é suficiente para jogadores que desejem construir personagens nativos de Arton. No entanto, para aqueles que procuram mais informações sobre este cenário, existem outros títulos disponíveis:

O Reinado D20: detalha a área povoada mais importante de Arton, descrevendo cada uma de suas nações, com sua história, cultura, personagens de destaque, mapas individuais, e regras para personagens nativos.

Holy Avenger D20: transpõe a maior aventura dos quadrinhos nacionais em regras de jogo, oferecendo estatísticas de todos os seus personagens, criaturas e itens mágicos, além de recontar a saga dos Rubis da Virtude.

A Libertação de Valkaria: a maior aventura disponível para Tormenta; um grupo de heróis deve finalmente libertar a Deusa da Humanidade, aprisionada em sua estátua.

O Panteão D20: os deuses de Arton e seus servos são detalhados aqui, com regras completas para deuses maiores e menores, e estatísticas de jogo para todos os avatares e sumo-sacerdotes. Este livro será publicado no futuro.

Licença Aberta D20

De modo geral, todo o conteúdo deste livro referente a informações descritivas sobre Arton não é considerado Open Game; e tudo referente a regras é considerado Open Game, sendo livre sua utilização em quaisquer outros produtos que sigam a Licença Aberta D20.

É considerado material Open Game:

Parte 1 • Personagens: todos os Traços Raciais; todas as novas classes e classes de prestígio; todos os novos talentos; tudo sobre Dinheiro e Equipamento.

Parte 2 • Magia: todo o conteúdo deste capítulo.

Parte 3 • Panteão: todos os novos talentos; o modelo Sumo-Sacerdote.

Aventureiros
de Arton

Parte 1

Personagens

Raças

A menos que seja mencionado o contrário, todas as raças a seguir apresentam os mesmos traços raciais descritos no *Livro do Jogador*.

Humanos

No Reinado de Arton, a supremacia dos humanos é total. Quase todos os reinos têm uma população humana que supera todas as outras raças juntas. As únicas exceções são Tapista e Doherimm, reinos respectivamente governados por minotauros e anões.

O tipo humano mais comum no Reinado é a raça branca, originária de Lamnor, o continente onde a civilização teve origem. Os homens medem entre 1,60 e 1,80m de altura, e pesam entre 60 e 80kg. As mulheres são significativamente mais baixas e leves. Cabelos pretos e lisos são mais comuns, mas eles também são encontrados encaracolados e nas cores castanha, ruiva ou loura (rara). Olhos castanhos ou pretos são freqüentes, enquanto olhos azuis e verdes são raros. A pele é morenoclara, mas pode ser muito pálida ou escura.

Representantes da raça negra são originários de tribos bárbaras que antes habitavam o território do Reinado. Com a colonização, estas tribos foram extintas, expulsas ou assimiladas como parte do povo — e hoje podem ser encontrados ocupando qualquer cargo ou exercendo qualquer atividade destinada a humanos. Os negros tendem a ser um pouco mais altos e fortes (mas sem ajustes de habilidades), com cabelo liso ou encaracolado. Existem aqueles de pele negra com olhos e/ou cabelos claros, embora tais indivíduos sejam muito raros. Na Grande Savana ao norte do Reinado ainda existem tribos em estado selvagem.

Nem todos os bárbaros nativos são negros. As Montanhas Uivantes são até hoje habitadas por humanos de pele branca, olhos claros e cabelos de cores selvagens, que vão do vermelho ao ouro. Eles são conhecidos como "bárbaros do gelo", e raramente abandonam seu reino. Temos ainda os bárbaros originários das Montanhas Sanguinárias — povo com pele cor de bronze, olhos e cabelos escuros. Estes são muito raros no Reinado.

Representantes da raça amarela de Tamu-ra são raros, restritos ao bairro de Nitamu-ra em Valkaria. Eles são em média mais baixos que os brancos, mas alguns podem ser muito altos. Seus olhos amendoados são muitas vezes confundidos com olhos élficos (um comentário que não costuma agradar muito aos elfos), de forma que um tamuraniano com orelhas ocultas pode se fazer passar por um elfo facilmente. Têm cabelos negros e lisos, e olhos negros — mas alguns membros desta raça apresentam olhos e cabelos de cores muito estranhas.

Anões

Os anões de Arton não diferem muito do tipo tradicional. São uma raça semi-humana cujos indivíduos não ultrapassam 1,40m de altura, mas são mais robustos que os humanos e podem usar qualquer arma, equipamento ou veículo projetado para eles. Apreciam trabalho duro: entre os ofícios favoritos da raça estão a mineração, joalheria e forja de metais — mas os anões também adoram bebidas fortes, consumindo muita cerveja ao longo de suas extensas vidas.

Embora seu reino, Doherimm, seja aquele com maior extensão territorial (suas galerias percorrem praticamente todo o subterrâneo do Reinado!), os anões são apenas a terceira raça não-humana mais numerosa. Isso se explica porque Doherimm não é densamente povoado — os anões vivem concentrados em poucas cidades. Na superfície, onde interagem com os humanos, eles também são poucos — sua população raramente chega a 5% na maioria dos reinos. Eles são particularmente comuns em Tollon, onde atingem 10% da população.

Devido a uma série de fatores (armadilhas, labirintos, monstros, animais venenosos, interferência com magias de teleporte...), é extremamente difícil para os não-anões chegar a Doherimm. E nenhum anão, por mais diabólico ou vingativo que seja, ousaria revelar o segredo de sua localização para membros de outras raças.

Embora a raça anã tenha sido criada originalmente por Tenebra, a Deusa das Trevas, os anões estão se afastando cada vez mais dela; hoje eles têm como divindade principal Khalmyr, o Deus da Justiça. Tanto é verdade que anões podem se tornar paladinos de Heredrimm (como Khalmyr é chamado entre eles), sendo este um dos poucos casos de paladinos não humanos em Arton.

Traços Raciais dos Anões

Os anões de Arton apresentam os mesmos traços raciais dos anões vistos no *Livro do Jogador*, além dos seguintes:

- +2 de bônus racial nas jogadas de ataque contra um destes três tipos de inimigos: orcs (incluindo meio-orcs), goblinóides (goblins, hobgoblins, bugbears) ou trolls (de todos os tipos). Em algum momento da vida cada anão aprende a odiar e combater um destes três inimigos. Este bônus substitui o bônus racial de +1 contra orcs e goblinóides visto no *Livro do Jogador*.

- Caminho para Doherimm: todo anão artoniano nativo de Doherimm recebe gratuitamente o talento regional Caminho para Doherimm.

- Magias telepáticas lançadas contra anões com a finalidade de descobrir a localização de Doherimm provocam um imediato contra-ataque mágico sobre o mago (exatamente igual à magia *contra-ataque mental*).

Anão e Humano

ERICA HORITA

Elfos

Os elfos de Arton são uma raça muito antiga. Eles têm as orelhas pontiagudas, olhos amendoados, traços delicados, afinidade com a natureza, talento para a mágica e vida muito longa. Exceto por esses detalhes, são fisicamente muito parecidos com os humanos. Têm a mesma altura e peso — e, embora sejam normalmente mais delgados, alguns se mostram tão musculosos e massivos quanto qualquer humano. Podem mostrar também uma vasta coleção de traços exóticos, como cabelos de cores estranhas, olhos felinos, patas, cauda...

O elfo nativo de Arton costuma atingir 250 anos de idade, em média três vezes mais que um humano — e a mesma longevidade dos anões. Essa vida longa exerce forte influência sobre sua personalidade e ajuda a explicar seu comportamento. Elfos apreciam os prazeres da vida mais lentamente, e por isso são exigentes quanto à comida, roupa, beleza, artes e prazeres em geral. Apenas os maiores amigos e inimigos são lembrados por eles (afinal, é impossível lembrar de todo mundo que você conhece em cem ou duzentos anos...). Todas essas coisas costumam fazer com que os elfos sejam vistos pelos humanos como frívolos, distantes e até arrogantes.

No Reinado atual, os elfos vivem em condições miseráveis. Isso começou quando a primeira cidade élfica, Lenórienn, foi erguida no continente de Lamnor em pleno território

hobgoblin, dando início a uma série secular de conflitos que ficaria conhecida como a Infinita Guerra. Em sua arrogância, os elfos jamais aceitaram qualquer acordo ou aliança com as outras "raças inferiores" — provocando o ressentimento dos reinos humanos, que assinaram então o Tratado de Lamnor: todos passariam a ignorar os elfos, sem jamais interferir em seus assuntos.

Infelizmente para os elfos, surgiu o vilão Thwor Ironfist — a Foice de Ragnar, o líder previsto pelas profecias dos bugbears. Ele unificou todos os goblinóides em um exército invencível que ficaria conhecido como a Aliança Negra. Diante de tal força, Lenórienn caiu. Quase todos os seus habitantes foram mortos. Caravanas de sobreviventes fugiram de Lamnor e vieram para o Reinado e outros pontos do mundo, onde vivem humilhados entre os humanos ou em peregrinação constante, jamais se estabelecendo em um mesmo lugar. Não existe mais uma nação élfica em nenhum ponto de Arton, e no Reinado eles são tão poucos que não chegam a formar 1% da população em quase todos os reinos.

A maior parte dos elfos não consegue deixar de lado sua antiga arrogância, jamais perdendo uma chance de depreciar os humanos (o que não é muito saudável quando você vive na terra DELES). Outros, no entanto, empenham-se em cruzadas pessoais para que elfos e humanos sejam amigos. De qualquer forma, a convivência com os humanos tem levado ao surgimento de meio-elfos — o resultado da união entre um humano e uma elfa, ou um elfo e uma humana.

Embora tenham sido criados pela deusa Glórienn, os elfos atuais estão se afastando dela, magoados com sua situação. Eles estão se voltando para Allihanna, Khalmyr, Lena, Marah e outros. Um meio-elfo clérigo pode servir a qualquer divindade que aceite apenas humanos e/ou elfos. Meio-elfos também podem ser paladinos.

Traços Raciais dos Elfos

Elfos de Arton apresentam os mesmos traços raciais dos elfos vistos no *Livro do Jogador*, exceto pelas seguintes alterações:

- +2 Destreza, +2 Carisma, –2 Constituição. Elfos de Arton têm uma constituição física mais próxima dos humanos, mas ainda assim mostram-se mais delgados, graciosos e confiantes.
- Elfos de Arton não possuem nenhuma imunidade especial contra magias ou efeitos de Encantamento.
- Traços exóticos como olhos felinos, patas ou cauda não oferecem quaisquer bônus ou penalidades especiais.

Elfa e Meio-elfo

Meio-Elfos

Após a destruição de sua cidade Lenórienn, os elfos hoje são forçados a viver nos reinos humanos, e essa convivência tem levado ao surgimento de meio-elfos. Estes são muito parecidos com elfos, mas suas orelhas são mais curtas e não apresentam quaisquer traços anatômicos estranhos, como patas ou cauda.

Elfos e humanos são muito parecidos fisicamente, e os meio-elfos são uma espécie de meio-termo. Têm mais massa muscular que os elfos e conseguem enxergar na escuridão também. Seu tom de pele pode variar do escuro (caso um de seus pais seja um humano negro) até o claro albino, passando por todos os tons de pele possíveis intermediários — mas meios-elfos tendem a ser mais claros. Meio-elfas com pai ou mãe tamuranianos são consideradas de grande beleza exótica.

Meio-elfos vivem duas vezes mais que os humanos, podendo chegar aos duzentos anos. Sua cultura e características espelham a região onde nasceram e cresceram, não existindo uma cultura mestiça. Às vezes sofrem preconceitos, especialmente por parte dos elfos, mas entre os humanos costumam ser bem-vindos, por sua beleza e boa índole.

Meio-elfos, talvez por sua própria natureza, tendem a ser a raça menos preconceituosa de Arton. Eles convivem e trabalham bem com grupos de aventureiros formados por raças variadas.

Traços Raciais dos Meio-Elfos

Meio-elfos de Arton apresentam os mesmos traços raciais vistos no *Livro do Jogador*, exceto pelas seguintes alterações:

• Meio-elfos de Arton não possuem nenhuma imunidade especial contra magias ou efeitos de Encantamento.

• Sangue Humano: Para todas as habilidades especiais e efeitos, meio-elfos são considerados humanos, não elfos. Eles não podem, por exemplo, usar armas ou itens mágicos que sirvam apenas para elfos.

Meio-Orcs

Um orc (ou orco) é uma criatura horrenda, semelhante a uma combinação de homem e animal. Eles variam amplamente em aparência, porque costumam cruzar com muitas outras criaturas, mas quase todos têm pele verde-acinzentada, orelhas pontudas, olhos vermelhos, presas inferiores afiadas e focinhos em vez de nariz.

Orcs são onívoros (comem carne e vegetais) e de hábitos noturnos, preferindo viver no subsolo e vagar à noite. Costumam temer qualquer coisa maior e mais forte que eles, mas seus líderes podem forçá-los a lutar por intimidação. Organizam-se em tribos. Têm sua própria linguagem e podem aprender outras línguas — mas não conhecem a escrita.

Por seus hábitos subterrâneos, em muitos lugares os orcs costumam ser inimigos tradicionais dos anões — com quem disputam território. Eles têm as mesmas capacidades de enxergar no escuro e os mesmos talentos como mineiros e ferreiros. Apesar disso, orcs também estão em guerra constante com humanos, elfos e até outras tribos orcs. Eles valorizam a conquista de novos territórios acima de todas as coisas.

Meio-orc e Halfling

Orcs costumam ser mais comuns em certas regiões remotas de Arton, como as Montanhas Sanguinárias, mas eles também existem em Lamnor — e muitos agora fazem parte das forças da Aliança Negra, no papel de mineiros: eles abastecem as tropas com metal para armas.

Embora isso seja raro, algumas vezes acontece de uma tribo orc estabelecer relações pacíficas com humanos — como parceiros comerciais ou aliados de guerra. Esse tipo de relação é bastante instável e delicada, mas favorece o surgimento de meio-orcs.

Meio-orcs também podem surgir da violência, o que é mais comum. Estes infelizes são animalescos demais para serem aceitos pelos humanos, e "brandos" demais para viver entre os orcs, não sendo raro que decidam se tornar aventureiros. Orcs e meio-orcs veneram deuses como Ragnar, Megalokk, Tauron e Tenebra.

Traços Raciais dos Meio-Orcs

Meio-orcs de Arton apresentam os mesmos traços raciais dos meio-orcs vistos no *Livro do Jogador*, exceto pela seguinte alteração:

• Sangue Humano: Para todas as habilidades especiais e efeitos, meio-orcs são considerados humanos, não orcs. Eles não podem, por exemplo, ser alvo de magias que afetem apenas orcs.

Halflings

A segunda raça não-humana mais populosa do Reinado são os halflings. Estas criaturas não ultrapassam 90cm de altura, têm pés muito peludos e nunca usam sapatos.

Apesar de sua grande população no Reinado, os halflings são muito pouco influentes em poder ou política. Enquanto os humanos são conhecidos (e temidos) por sua grande ambição, a raça dos pequeninos mostra um comportamento totalmente oposto — eles gostam mais de conforto, paz e silêncio, e menos de aventuras, riquezas e riscos. Graças a essa

apatia, ao contrário dos orgulhosos e arrogantes minotauros, os halflings não têm problemas de relacionamento com os outros povos do Reinado. Mesmo em seu próprio reino, Hongari, eles vivem em harmonia com os humanos — e em outras nações são bem aceitos entre todas as raças.

É difícil para os halflings encontrar seu lugar entre os aventureiros. Eles não são muito fortes, nem têm afinidade com magia. Assim, quase todos se tornam clérigos ou ladrões. Na verdade, a ladinagem é o recurso mais acessível para estas criaturas pequenas e furtivas, mas estes trabalhadores pacatos não gostam de ladrões — e um ladino dificilmente seria bem recebido em uma comunidade halfling.

Alguns halflings são bons artistas e cantores, tornando-se bardos; ou então amigos da natureza, dedicando-se à carreira de druida. Eles têm um senso de humor simples, intermediário entre a rudeza dos anões e a sutileza dos elfos. Entre amigos, halflings são gentis e observadores, mas nunca atrevidos. No entanto, sua companhia pode ser enfadonha se eles estão contentes ou exageraram no vinho...

Povo trabalhador e pacífico, os halflings gostam de levar a vida sem pressa. Quase todos preferem um vilarejo ou comunidade rural aos agitados centros urbanos como Valkaria ou Vectora. Esse comportamento é visto por alguns como sedentário e conformista, enquanto outros acreditam que os halflings estão mais do que certos em desejar conforto. Apenas os mais atrevidos e ambiciosos membros da raça escolhem a carreira de aventureiros, e estes são bem poucos.

Comunidade Halfling

Sua apreciação pelo conforto vem, naturalmente, acompanhada por um bom paladar. Embora os elfos sejam conhecidos por seu paladar refinado e pratos exóticos, não existe raça com maior talento para a culinária que os halflings — a maioria das famílias reais de Arton adota membros desta raça como chefes de cozinha. Suas guloseimas mais famosas e conhecidas são os bolinhos de fubá (existe entre eles um jogo conhecido como loomi, onde vence que consegue comer o maior número de bolinhos), pernis de cabrito recheados com tabaco, e o gloom — um preparado mal-cheiroso feito de leite azedo, fumo e temperos diversos. Extremamente revigorante, cada porção de gloom recupera 1 Ponto de Vida. Infelizmente para os aventureiros que pensam em fazer estoques deste prato, o gloom deve ser consumido imediatamente após o preparo, ou perde suas propriedades.

E finalmente, temos o "esporte" favorito dos halflings — o arremesso de pedras. Para esse propósito eles desenvolveram uma vasta coleção de armas e dispositivos, desde a simples e tradicional funda até engenhocas complicadas. Eles possuem até mesmo o tai-tai, um tipo de "mini-catapulta" portátil que pode ser presa ao braço, capaz de igualar um arco longo em alcance e dano; e também o tei-dotei, uma catapulta maior. Embora o povo halfling use essas peças em esportes de competição, aqueles que se tornam aventureiros encontram no arremesso de pedras sua arma mais eficiente.

Gnomos?

Estes pequenos semi-humanos apaixonados por engenhocas e magia ilusória não existem em Arton como raça nativa. No entanto, eles podem chegar até aqui vindos de outros mundos. O representante mais célebre da raça é Lorde Niebling, atualmente residente no Palácio Imperial de Valkaria sob a tutela da própria Família Real; as idéias e engenhos trazidos por este gnomo estão provocando uma revolução tecnológica no Reinado.

Assim, Lorde Niebling é conhecido como "o único gnomo de Arton". Claro que outros gnomos ocasionalmente chegam a Arton, mas é raro que consigam se tornar tão ilustres. Na verdade, quando você alega ser um gnomo, corre o risco de ser tomado como "mais um farsante tentando se fazer passar por Lorde Niebling..."

Novas Raças

A maior parte das raças descritas a seguir são versões artonianas de criaturas vistas no *Livro de Regras Básicas III*. No entanto, estas raças têm características diferentes e não utilizam as mesmas regras, podendo ser usadas livremente como personagens jogadores.

Centauros

Embora a palavra "centauro" possa ser aplicada a qualquer criatura com torso humano e corpo de animal — e existem muitos tipos em Arton —, o centauro "tradicional" é meio humano, meio eqüino: tem a cabeça, tronco e braços humanos, mas o corpo de um cavalo.

Centauros vivem em grandes comunidades silvestres, ocultas em florestas, campos e savanas. Constroem grandes cabanas coletivas para abrigar suas famílias, e sobrevivem à base de caça, pesca e colheita; não fazem nenhuma questão de erguer grandes centros urbanos, e muito menos visitar cidades. Na verdade, esta é uma raça pouco numerosa — não se conhece mais de vinte ou trinta aldeias em todo o Reinado. Se existem outras, estão bem escondidas. Uma das poucas aldeias conhecidas fica em uma floresta próxima de Malpetrim.

Nas aldeias, os machos atuam como caçadores e guardas enquanto as fêmeas se ocupam da colheita, artesanato e cuidados com os filhotes. Por esse motivo sempre existem mais fêmeas do que machos. O comando é exercido por um líder maior e mais forte. Cada tribo terá também um xamã — um clérigo ou druida que orienta a vida espiritual dos demais. O xamã atua como conselheiro para o líder, mas em certas questões sua autoridade é maior.

Chegar perto de uma aldeia de centauros será sempre difícil; eles percebem logo a aproximação de estranhos e enviam guardas para interceptá-los. Eles vivem em paz com os elfos e outras criaturas da natureza — em Arton, não é raro encontrar elfos foragidos vivendo em suas aldeias. Mas são muito intolerantes com relação a humanos e anões, que dificilmente serão bem recebidos na aldeia. Graças a essa atitude, os centauros criaram fama de "malcriados" e "rabugentos" — mas a verdade é que eles podem ser muito bem humorados entre si mesmos. Goblinóides, orcs e kobolds são intensamente odiados por este povo, atacados assim que são vistos! Centauros são neutros com relação a halflings.

Quando aventureiros encontram centauros, normalmente trata-se de grupos de caça. Armados com lanças, cajados, arcos e muitas vezes escudos (mas raramente armaduras), estes bandos percorrem os limites de seu território para caçar comida ou espantar monstros que ameaçam a tribo. Os maiores inimigos naturais dos centauros são os kobolds; esses monstros pequenos e covardes atacam as fêmeas e filhotes, roubam tesouros e se escondem em lugares de difícil acesso, onde os centauros não podem ir.

Centauros vivem em extrema harmonia com a natureza, fazendo tudo para preservar as áreas onde moram. Eles não caçam ou pescam em demasia, e nem durante o período reprodutivo de cada animal. As tribos maiores praticam a agricultura, e algumas chegam a comercializar alimentos e peças de artesanato com elfos, humanos e anões.

A divindade principal dos centauros é Allihanna. Algumas tribos também louvam Khalmyr, Lena, Tauron e Thyatis. Entre seus sacerdotes correm rumores sobre uma tribo de centauros grotescos e monstruosos, adoradores de Megalokk.

Um centauro JAMAIS aceita ser cavalgado! Apenas em casos de extrema emergência — talvez para ajudar um grande amigo ou pessoa amada, por exemplo — ele se permitiria transportar alguém. Mesmo assim, ele nunca usaria sela ou arreios por livre vontade: se você um dia encontrar tais "adereços" em um deles, certamente trata-se de um escravo.

Pelo simples fato de que nunca se afastam por muito tempo do chão (lembre-se, eles NÃO descendem de macacos...), muitos centauros têm medo de altura. Eles também não gostam de lugares fechados ou apertados, mostrando-se muito incomodados e agitados nessas situações, a ponto de quebrar tudo à sua volta — em Arton, em vez de um elefante, existe o provérbio sobre um "centauro em uma loja de cristais".

Uma lenda artoniana diz que, quando um centauro bebe álcool, será magicamente transformado em demônio! Mas trata-se apenas de um exagero folclórico. A verdade é que, sob efeito de bebida, membros deste povo costumam ficar ainda mais irritados que o normal...

Traços Raciais dos Centauros

Os centauros de Arton são diferentes daqueles vistos no *Livro de Regras Básicas III*, com os seguintes traços raciais:

- Tronco Equino: Centauros recebem um modificador de

+2 em testes de Força (e perícias relacionadas) APENAS para tarefas envolvendo sua metade inferior, como forçar portas, puxar coisas e capacidade de carga.

• Tamanho Grande: Como criaturas Grandes, os centauros sofrem -1 de penalidade de tamanho na Classe de Armadura e nas jogadas de ataque e –4 de penalidade de tamanho nos testes de Esconder-se. No entanto, como seu torso é humano, eles usam armas como criaturas de tamanho Médio.

• O Deslocamento básico dos centauros é 12 metros.

• Armadura Natural: Centauros possuem uma pele rígida que oferece +2 de bônus por armadura natural em sua CA.

• Centauros podem fazer dois ataques extras por rodada com os cascos dianteiros ou traseiros (neste caso, um coice) em combate corporal, causando dano igual a 1d6 + bônus por Força (incluindo seu modificador de +2 para a parte inferior). Estes ataques sofrem as penalidades normais por ataques múltiplos secundários.

• +2 de bônus racial para testes de Ouvir, Procurar, Observar e Sobrevivência: a vida nas florestas torna os centauros atentos e perceptivos.

• Centauros não podem ter graduações em Escalar. Não mesmo.

• Centauros podem receber os benefícios de talentos como Arqueirismo Montado, Combate Montado e outros como se estivessem a cavalo. Para eles, testes que exijam a perícia Cavalgar são substituídos por testes de Equilíbrio.

• Idiomas Básicos: Silvestre e Comum. Idiomas Adicionais: Élfico, Halfling, Goblin, Gnoll e Gigante.

Centauro e Elfa-do-mar

• Medo de Altura: Caso tenha que subir qualquer altura superior a 3m, todo centauro sofre um redutor moral de –4 em suas jogadas de ataque, testes de perícias e testes de resistência.

• Classe Favorecida: Ranger. A classe ranger de um centauro multiclasse é desconsiderada para determinar as penalidades de XP devido às múltiplas classes. Centauros são mais propensos a adotar esta classe por seu estilo de vida selvagem.

• Centauros têm Ajuste de Nível +2.

Elfos-do-Mar

São infinitas as maravilhas submarinas de Arton, mas nenhuma se compara aos elfos-do-mar. Enquanto a raça humana predomina em terra firme e os elfos terrestres perderam seu reino em Arton-sul, no mar podemos encontrar vastos reinos dominados por seus primos submarinos.

Elfos-do-mar têm as mesmas orelhas pontiagudas (às vezes com raios, feito barbatanas) e olhos amendoados de suas contrapartes da superfície, mas as semelhanças físicas terminam aí. São criaturas de pele perolada ou azul-acinzentada, como os golfinhos. Os olhos e cabelos têm cores que variam de indivíduo para indivíduo: verde, azul, roxo, rosa e, mais raramente, vermelho ou dourado. Quando estão na água, respiram pelas narinas e expelem a água por seis fendas branquiais nas costas. Em terra, essas fendas se fecham e os pulmões funcionam de forma normal. Algumas subraças têm membranas entre os dedos, enquanto outras têm mãos e pés normais — mas com nadadeiras nas laterais das pernas e antebraços.

ERICA HORITA

Elfo-do-mar e sua vítima humana

Elfos-do-mar vestem pouca roupa. Quase sempre apenas tangas na parte inferior, feitas de couro de peixe ou fibras de alga-marinha. Armaduras seriam inaceitáveis, exceto certas peças raras, desenhadas para não interferir com a natação. As elfas usam na parte superior peças feitas de conchas, ou conservam os seios nus — afinal, como seu peso não é incômodo embaixo d'água, não existe qualquer razão para cobri-los. Elfos-do-mar não têm infravisão, mas possuem um sonar com alcance de 120m (apenas embaixo d'água).

Grande parte dos elfos-do-mar tem o poder de se transformar em uma criatura marinha (geralmente um golfinho). Nessa forma ganham os mesmos poderes e habilidades da forma animal, mas não podem usar magia. Esse poder funciona apenas embaixo d'água; um elfo transformado ainda pode sair da água se sua forma animal é capaz disso, mas não poderá voltar ao normal. Um elfo-do-mar sempre irá reconhecer outro, não importando a forma que possua no momento.

Um elfo-do-mar pode viver em terra firme, mas a permanência no mundo seco provoca imensa dor e debilitação de seu organismo. Mergulhar em água do mar vai restaurar sua saúde em algumas horas. Água doce não cura os danos, mas detém e impede a degeneração. Se mergulhar em água doce ou salgada pelo menos a cada dois dias, um elfo-do-mar pode viver em terra sem problemas.

Ao contrário dos elfos sem pátria espalhados em terra firme, os elfos-do-mar vivem em comunidades — ou mesmo reinos. Sabem lutar quando preciso, mas são pacíficos, vivendo em harmonia com a natureza. Os golfinhos são seus maiores amigos, e as únicas criaturas em quem realmente confiam. Odeiam selakos (como são chamados os tubarões em Arton), caçando e matando esses predadores assim que os encontram.

Como armas favoritas, preferem o tridente, o arpão e a rede. Algumas comunidades têm um tabu muito rigoroso a respeito de mulheres e armas: uma elfa é reponsável apenas pela colheita de vegetais ou pequenos animais, fabricação de roupas e utensílios, preparação de comida e outras atividades domésticas. Elas são proibidas de caçar, pescar ou lutar. Não é permitido a elas assistir os treinos de combate dos elfos. Não podem nem mesmo tocar em armas — uma arma tocada por uma elfa será imediatamente destruída, pois acredita-se que se tornou maldita. Essa crença é tão forte que, se um elfo-do-mar usa uma arma que acredite ter sido tocada por uma mulher, ele sofre um redutor moral de –2 em seus ataques.

Os elfos-do-mar têm tecnologia muito primitiva. Eles não podem acender fogo e nem forjar metais, elementos indispensáveis para uma civilização avançada. Fabricam suas armas e ferramentas com pedra, coral e madrepérola (material extraído da concha de moluscos). Também sabem aproveitar partes de animais marinhos: usam conchas e cascos de tartaruga como escudos, e garras de crustáceos gigantes para fazer machados, espadas e lanças. Embora reclusos, eles também podem negociar armas e ferramentas metálicas com habitantes da superfície.

Traços Raciais dos Elfos-do-Mar

Elfos-do-mar têm uma coleção de traços raciais completamente diferentes dos elfos terrestres:

• +2 Destreza, -2 Inteligência. Elfos-do-mar são ágeis, mas também menos espertos que elfos terrestres.

• O deslocamento básico de um elfo-do-mar é 9 metros, em terra ou na água.

• Visão na Penumbra: Elfos-do-mar podem enxergar quatro vezes mais que os humanos sob a luz das estrelas, lua, tochas e outras condições de baixa iluminação.

• Sonar: Elfos-do-mar têm um sentido de sonar com o mesmo efeito da Visão no Escuro, mas com alcance de 120m, e funciona apenas embaixo d'água.

• Usar Armas: Os elfos-do-mar recebem o talento Usar Arma Comum para o tridente, arpão e rede, como um talento adicional. Isso não é válido para elfas de algumas tribos.

• Elfos-do-mar não possuem nenhuma imunidade especial contra magias ou efeitos de Encantamento.

• Um elfo-do-mar pode respirar fora d'água durante um número de horas igual a seu valor de Constituição. Esgotado esse prazo, ele começa a sufocar, como é descrito no *Livro de Regras Básicas II*. O elfo deve permanecer imerso em água durante pelo menos oito horas antes de estar preparado para um novo período em terra seca.

• Perícias: Elfos-do-mar recebem +8 de bônus racial em Natação, e só precisam fazer testes para evitar perigos ou situações extremas. Também recebem um bônus de circunstância de +2 em testes de Esconder-se, Furtividade, Observar, Ouvir, Procurar e Sobrevivência, apenas quando estão embaixo d'água.

• Idiomas Básicos: Élfico e Aquan. Idiomas Adicionais: Comum, Dracônico, Abissal, Infernal, Silvestre.

• Classe Favorecida: Ranger. A classe ranger de um elfo-do-mar multiclasse é desconsiderada para determinar as penalidades de XP devido às múltiplas classes. Os elfos-do-mar artonianos são mais selvagens e rústicos que os elfos terrestres.

Goblins

Goblins de Arton são humanóides baixos, medindo não mais de 1,20m de altura, e mais fracos que os humanos. Têm a cara achatada e nariz largo dos tamuranianos, mas também orelhas pontiagudas e pequenos dentes afiados. A pele é cinzenta, mas essa cor pode variar do amarelo ao quase negro.

A terceira raça não-humana mais comum no Reinado são os goblins. Esse fato pode ser uma surpresa para forasteiros — afinal, os goblins são constante ameaça para os humanos e membros de outras raças. Covardes demais para atacar diretamente, eles espreitam à beira das estradas, fazem emboscadas, atacam vítimas sem condições de defesa. Para grupos de heróis iniciantes, não existe missão mais típica que livrar uma aldeia ou vilarejo de um bando de assaltantes goblins.

Em Lamnor, a ilha-continente ao sul de Arton, os goblins são ainda mais perigosos. Aqui eles fazem parte da Aliança Negra dos goblinóides, como soldados rasos, espiões ou batedores do General Thwor Ironfist. São muito mais selvagens e bestiais que em outros lugares, chegando até mesmo a comer carne humana.

No entanto, dentro dos limites do Reinado, as coisas são diferentes. Neste lugar eles não são vistos como monstros — mas sim cidadãos legítimos, apenas mais uma entre as muitas raças que os deuses despejaram sobre o mundo. E não é uma impressão equivocada — longe da influência perversa de Thwor Ironfist, um goblin pode ser uma pessoa como outra qualquer. É verdade que todos eles trazem a covardia, mesquinharia e egoísmo no coração, pois são traços fundamentais de seu caráter. Mas os goblins do Reinado aprenderam a suprimir essas tendências (ou, pelo menos, escondê-las) para viver em paz entre os humanos.

Assim é o goblin do Reinado. Não um monstro, mas uma vítima dos atos monstruosos de seus semelhantes. Ele é rejeitado, maltratado, alvo de preconceitos. Tratado como a escória da sociedade. Ainda assim, ele abraça e protege uma civilização que o despreza — pois isso é bem melhor que habitar ruínas, atacar humanos e depois ser caçado por aventureiros. E alguns fazem mais do que apenas sobreviver entre os humanos; eles se tornam heróis, lutando ao lado de guerreiros, magos e clérigos.

Goblins são como ratos: pequenos e fracos, encontram na covardia sua maior arma na luta pela sobrevivência. Em áreas selvagens, essa covardia os leva a viver de assaltos, emboscada e matanças. O goblin urbano do Reinado também cultiva a covardia, mas de outra forma; ele se submete aos humanos, aceitando a servidão, trabalhos e missões que ninguém mais aceitaria. Alimentam-se de restos, vivem em favelas e são felizes assim, pois dignidade é coisa desconhecida para eles. Goblins

Goblins

acham engraçado que outros se recusem a varrer ruas, limpar estábulos e caçar ratos em troca de algumas moedas...

Mesmo com essa disposição racial para viver da sujeira e restos humanos, a vida é difícil para o goblin do Reinado — de modo que muitos deles voltam-se para o crime. Mesmo o goblin mais honesto e bem intencionado de Arton já precisou, alguma vez na vida, roubar ou matar para não morrer de fome. Apesar dessa sua tendência para o crime, raramente goblins são empregados em grandes guildas de ladrões; nem os criminosos confiam na habilidade deles. O típico assaltante goblin é o ladrão comum, ordinário, sem ligação com grandes quadrilhas.

Outra peculiaridade do goblin é sua incapacidade total de lidar com magia arcana — eles nunca podem ser magos. Apesar disso, podem ser tão inteligentes quanto qualquer humano. Como resultado, os goblins desenvolvem engenhos mecânicos que substituem a magia: lança-chamas em vez de bolas de fogo, autômatos mecanizados em vez de criaturas mágicas, veículos a vapor em vez de magias de transporte. Sua invenção mais famosa são os balões de ar quente, o mais barato (e menos seguro!) meio de transporte aéreo no Reinado.

Traços Raciais dos Goblins

Os goblins de Arton são muito parecidos com aqueles vistos no *Livro de Regras Básicas III*, com os seguintes traços raciais:

• -2 Força, +2 Destreza, -2 Carisma. Goblins são ágeis, mas também fracos e rudes.

• Tamanho Pequeno: Como criaturas Pequenas, os halflings recebem +1 de bônus de tamanho na Classe de Armadura e nas jogadas de ataque e +4 de bônus nos testes de Esconder-se, mas precisam usar armas menores, e sua capacidade de levantar e carregar peso equivale a três quartos da carga máxima das criaturas Médias.

• O deslocamento básico dos goblins é de 6 metros.

• Visão no Escuro: Goblins (assim como outros goblinóides) enxergam até 18 metros no escuro.

• +4 de bônus racial nos testes de resistência a doenças. Vivendo sempre na sujeira, goblins são muito resistentes a doenças. Este bônus não se aplica a doenças mágicas ou maldições.

• Perícias: Goblins recebem +2 de bônus racial em testes de Operar Mecanismo e Ofícios (por sua engenhosidade natural), e +4 de bônus racial em testes de Furtividade.

• Inabilidade com Magia: Goblins são incapazes de usar magia arcana. Portanto, não podem pertencer às classes mago, feiticeiro ou bardo.

• Idiomas Básicos: Goblin e Comum. Idiomas Adicionais: Dracônico, Élfico, Gnoll, Halfling, Orc e Silvestre.

• Classe Favorecida: Ladino. A classe ladino de um goblin multiclasse é desconsiderada para determinar as penalidades de XP devido às múltiplas classes. Goblins são uma raça furtiva e traiçoeira, sendo assim ladinos naturais.

Minotauros

A raça não-humana mais numerosa e influente no Reinado, os minotauros são humanóides de grande estatura (em média 1,90m de altura) com corpos humanos musculosos e cabeças bovinas. Embora a cabeça de touro seja mais comum, existem numerosas sub-raças com cabeças de búfalo, gnu, bisão, boi-almiscarado, antílope, alce e outros animais aparentados. Alguns têm cascos bipartidos em vez de pés, mas essa não é a regra geral. Esta raça não tem fêmeas: eles acasalam com escravas humanas. O bebê, quando menina, será humana — e quando menino será minotauro.

Em Arton, especialmente no Reinado, os minotauros não são vistos como monstros: eles formam uma cultura avançada, e têm até mesmo sua própria nação — Tapista, o Reino dos Minotauros. Eles são uma raça guerreira e orgulhosa, que venera a força física. São apaixonados por esportes, competições e, acima de tudo, combates de arena. Anfiteatros construídos em vários pontos de Tapista sediam combates muito mais violentos e brutais que aqueles realizados na Arena Imperial em Valkaria.

Uma situação delicada nas relações entre Tapista e o resto do Reinado diz respeito ao tratamento recebido pelos humanos: são considerados "cidadãos de segunda categoria", vítimas de forte preconceito. Elfos e meio-elfos são igualmente menosprezados. A única raça semi-humana que os minotauros tratam como seus iguais são os anões. Existe até a suspeita de que Doherimm, o reino secreto anão, esteja em algum lugar sob Tapista.

A escravidão humana é legal em Tapista. Quase todos os escravos são criminosos condenados e prisioneiros de guerra, vendidos em leilões. Acordos com o resto do Reinado permitem que os escravos sejam mantidos mesmo além das fronteiras de Tapista, desde que devidamente acompanhados pelo certificado de propriedade.

Sua arrogância e crença na própria superioridade não impedem um minotauro de ser bom e justo. De fato, em geral eles tratam seus escravos com respeito e dignidade — e aqueles que se tornam aventureiros até mesmo aceitam agir em grupos formados por humanos e elfos. Longe de Tapista, minotauros gostam de freqüentar tavernas, beber cerveja (de preferência na companhia de anões) e disputar braço-de-ferro. Para eles, uma noite de diversão nunca termina bem sem uma boa luta (que geralmente destrói grande parte da taverna...).

Todos os minotauros têm um grande senso de honra em combate: eles nunca usam armas ou vantagens superiores às armas do oponente, e nunca atacam oponentes caídos ou em desvantagem numérica. NUNCA montam cavalos ou qualquer outra criatura, pois acham indigno caminhar sem usar os próprios cascos ou pés. Minotauros também têm medo de altura: qualquer altura superior a 3m provoca neles grande temor, dificultando suas ações.

Uma curiosidade: minotauros NUNCA se perdem em

labirintos. Por alguma razão, quando percorrem uma rede de túneis, masmorras ou estruturas semelhantes, conseguem memorizar o trajeto perfeitamente sem precisar de mapas — e sempre serão capazes de achar o caminho de volta. Por esse motivo as ruas e palácios de Tapista são construídos de forma intrincada, tornando muito fácil para qualquer não-minotauro se perder.

Traços Raciais dos Minotauros

Os minotauros apresentados no *Livro de Regras Básicas III* existem em Arton como uma raça selvagem, não disponível como personagens jogadores. Os minotauros de Tapista são menos poderosos e apresentam os seguintes traços raciais:

• +4 Força, +2 Constituição, -2 Sabedoria, -2 Carisma. Minotauros são fortes e resistentes, mas também menos perceptivos e mais brutais.

• Tamanho Médio: Sendo criaturas de tamanho Médio, minotauros não possuem nenhuma penalidade ou bônus especial por seu tamanho.

• O deslocamento básico dos minotauros é de 9 metros.

• Armadura Natural: Minotauros possuem uma pele rígida que oferece +2 de bônus por armadura natural em sua CA.

• Chifres: Os chifres de um minotauro causam dano de 1d6 + bônus de Força e podem ser usados em carga como se fossem uma lança. Se usados em carga, garante um bônus no dano igual a 1,5 vezes o modificador de Força. Ataques com os chifres são considerados ataques armados e não provocam ataques de oportunidade.

• Faro: Minotauros recebem +4 de bônus racial em testes de Sobrevivência para rastrear usando o faro, devido a seu olfato apurado.

• Lógica Labiríntica: Todo minotauro recebe gratuitamente o talento regional Lógica Labiríntica, mesmo que não seja nativo de Tapista (veja em "Novos Talentos").

• Medo de Altura: Caso tenha que subir qualquer altura superior a 3m, todo minotauro sofre -4 de penalidade em suas jogadas de ataque, testes de perícias e testes de resistência.

• Inabilidade com Magia: Minotauros são incapazes de usar magia arcana. Portanto, não podem pertencer às classes mago ou feiticeiro. Podem ser bardos, mas não conseguem usar magia arcana.

• Idiomas Básicos: Minotauro e Comum. Idiomas Adicionais: Élfico, Goblin, Gigante, Orc, Silvestre.

• Classe Favorecida: Guerreiro. A classe guerreiro de um minotauro multiclasse é desconsiderada para determinar as penalidades de XP devido às múltiplas classes. Minotauros são uma raça guerreira, sendo esta vocação natural para eles.

• Minotauros têm Ajuste de Nível +2.

Um minotauro prestes a perder seu escravo goblin...

Nagah

Nagahs

Existem em Arton certas criaturas inteligentes aparentadas com serpentes venenosas, quase todas criadas para servir Sszzaas, o Deus da Traição. Temos os antigos homens-serpente de Lamnor, raça maligna devotada ao culto de Sszzaas; e as nagas, imensas e monstruosas serpentes com cabeça humana, encarregadas de proteger itens e locais sagrados para os sszzaazitas.

Ambas são criaturas malignas. Ambas são temidas por heróis aventureiros. E isso complica as coisas para uma terceira raça de povo-cobra — um povo nobre, inteligente, digno. A confusão fica ainda maior porque seu nome não é facilmente distinguível de suas parentes diabólicas: nagahs.

A palavra "nagah" (oxítona, com o "a" final pronunciado um pouco mais longo) significaria "escolhida da Serpente" na sua língua ancestral da raça. Se isso for verdade, é fácil entender porque as enormes cobras com cabeças humanas de Sszzaas receberam um nome parecido. Curiosamente, as nagahs não percebem que o próprio nome de sua raça pode causar confusão entre as outras criaturas ("bárbaros ignorantes", elas costumam retrucar). Assim, nagahs são um povo de homens e mulheres-serpente com sua própria cultura, cidades e heróis aventureiros.

Tanto o macho quanto a fêmea nagah apresentam a metade anterior do corpo humana, e a metade posterior como serpente. São maiores que um ser humano, embora boa parte do corpo seja usada para locomoção e sustentação, de modo que sua altura aparente é a de um humano normal.

Nagahs são répteis. Têm sangue frio, escamas e todos os órgãos internos de uma cobra, com algumas poucas diferenças. Possuem dois pulmões (ao invés de um, como as cobras) e respiram como os humanos. Têm pêlos e cabelos, normalmente inexistentes em répteis, sendo que as mulheres consideram cabelos longos um motivo de honra e glória, muito semelhante ao hábito dos anões em cultivar suas barbas.

Seus crânios são ligeiramente mais alongados que os dos humanos, quase reptilianos. Suas faces aparentam traços orientais, lembrando um pouco as feições alongadas dos elfos. Algumas, inclusive, apresentam orelhas pontiagudas. Os olhos, de cores variadas, são como os de répteis, com as pupilas em formato de fendas que se alargam na presença de pouca luz e se estreitam com muita luz. Nagahs não possuem uma audição muito aguçada (apesar da ocorrência de orelhas pontiagudas) e a surdez parcial é comum entre elas.

São onívoras, mas preferem carne, geralmente de mamíferos — mas nunca de outros humanóides ou seres inteligentes. Consideram o canibalismo um ato bárbaro. Quando necessário, podem viver apenas de vegetais, o que consideram deplorável.

Diferente das dragoas-caçadoras de Galrasia, as nagahs não possuem sangue quente. Isso as obriga a viver em locais de clima tropical, quente ou até desértico (elas não são afetadas por forte calor ambiental). Clima temperado ou frio torna as nagahs desanimadas e letárgicas, com o risco de entrarem em hibernação involuntária. Uma nagah hibernando não desperta, a menos que seja aquecida; do contrário, pode morrer por inanição.

As nagahs têm o mesmo tempo de vida de um elfo, mas existem casos de nagahs ainda mais velhas, com idade quase duas vezes maior do que se imagina que um elfo possa viver.

Dentro do Reinado, as nagahs são encontradas nas profundezas mais densas das florestas de Greenaria — em cidades subterrâneas nas montanhas de Schkarshantallas e em Trebuck. Acredita-se que tenham cidades também nas Montanhas Sanguinárias, mas estas ainda não foram encontradas. Comunidades nagahs são pequenas, quase nunca maiores que uma vila ou cidadela. Elas aceitam e toleram seres de outras raças em seu meio, desde que eles respeitem seus costumes e leis. A vila ou cidade é comandada por um matriarcado de oito nagahs mais velhas, sempre fêmeas, escolhidas por voto do conselho anterior, a cada 50 anos.

Embora sejam um matriarcado, de nenhum modo ocorre preconceito quanto ao sexo nessa sociedade. A maioria dos papéis principais é ocupado pelas fêmeas, mas os machos compreendem isso como uma vontade da Grande Deusa. Nagahs seguem fielmente (alguns diriam fanaticamente) um aspecto da deusa Allihanna, que para elas seria como a Grande Nagah — uma serpente com cabeça humana, feminina. Ela teria criado todos os animais vivos e as nagahs.

Os machos da espécie sabem como trabalhar com o ferro, mas o fazem principalmente para a manufatura de ferramentas e utensílios domésticos. Entre eles, forjar metais é um trabalho inferior. Preferem comprá-los de outras raças. Nagahs preferem armaduras de couro recobertas por bronze, extremamente decoradas. Tais armaduras são equivalentes a uma cota de malha. Quando a elas são acrescidas placas de bronze para uma maior proteção da cauda, tornam-se tão boas quanto uma loriga segmentada.

Novas Raças: Altura e Peso Aleatórios

Raça	Altura Base	Modificador de Altura	Peso Base	Modificador de Peso
Minotauro*	1,75m	+2d10x2,5	70kg	x(2d4x0,5)kg
Goblin**	1m	+2d4x2,5	15kg	x0,5kg
Centauro	1,55m	+2d10x2,5	400kg	x(2d6x0,5)kg
Centaura	1,50m	+2d10x2,5	360kg	x(2d6x0,5)kg
Sprite**	20cm	+2d4x2,5	50g	x(2d6x0,5)g
Elfo-do-Mar	1,50m	+2d6x2,5	45kg	x(1d6x0,5)kg
Elfa-do-Mar	1,45m	+2d6x2,5	42kg	x(1d6x0,5)kg
Nagah, fêmea***	2,20m	+2d10x2,5	400kg	x(2d6x0,5)kg
Nagah, macho***	2,30m	+2d10x2,5	440kg	x(2d6x0,5)kg

* não existem minotauros fêmeas.

** mesmos atributos para ambos os sexos.

*** altura média quando em posição normal, podendo variar até 1m a mais ou a menos conforme a nagah desejar.

As nagas vivem quase que totalmente da caça. Também produzem artigos de cerâmica, madeira, bronze e tecido — que trocam por itens metálicos, comidas exóticas e outras amenidades. Cidades razoavelmente grandes costumam ter uma pequena área reservada ao cultivo e criação de animais como trobos, porcos, cabras, patos, gansos e galinhas. Curiosamente, nagahs não criam grandes quadrúpedes (vacas, cavalos...).

Nagahs aventureiras costumam se dedicar ao clericato (como druidas ou xamãs da Grande Nagah), estudo de magia ou combate. Os machos sempre serão guerreiros, pois eles acreditam que os homens não podem lidar com magia. Quando homens de outras raças demonstram essa capacidade, as nagahs não levam sua masculinidade muito a sério...

As nagahs têm grande paixão pela música, embora não escutem muito bem. Isso se deve ao mesmo truque usado para "encantar" cobras; não é a música que as encanta, mas sim sua vibração. Entre as nagahs, grandes músicos são considerados quase bruxos — às vezes temidos, às vezes adorados. Os inimigos das nagahs aproveitam-se dessa sua fraqueza, usando bardos talentosos para encantar as mulheres-serpente e evitar que elas lutem.

Devido aos padrões de escamas cada vez mais complexos que as nagahs adotam ao longo da vida, mercadores cruéis pagam mercenários para caçá-las e vendem suas peles por preços caríssimos. Em Vectora, onde esse comércio é proibido, peles de nagah são vendidas como sendo de cobras gigantes. Por outro lado, uma nagah que encontre pessoas transportando ou usando pele de cobra (seja de nagah ou não) vai matá-las sem pensar duas vezes. Para elas, todas as serpentes são animais sagrados, e devem ser protegidos. As cobras venenosas, que servem a Lacertos (Sszzaas) podem ser mortas apenas em autodefesa.

Traços Raciais das Nagahs

• Tamanho Grande: Como criaturas Grandes, as nagahs sofrem -1 de penalidade de tamanho na Classe de Armadura e nas jogadas de ataque e -4 de penalidade de tamanho nos testes de Esconder-se.

• O deslocamento básico de uma nagah é 9 metros.

• Visão na Penumbra: Nagahs podem enxergar duas vezes mais que os humanos sob a luz das estrelas, lua, tochas e outras condições de baixa iluminação.

• Armadura Natural: Nagahs possuem uma pele rígida que oferece um bônus de +4 por armadura natural em sua CA.

• Nagahs podem atacar mordendo (dano de 1d4), golpeando com a cauda (1d6) ou agarrando com a cauda (1d4 + bônus de Força). O dano de ataques com a mordida ou golpe de cauda recebe apenas metade do bônus de Força. A cauda tem alcance de 3m.

• Nagahs são imunes à petrificação provocada por medusas, basiliscos, cocatrizes e quaisquer criaturas aparentadas a serpentes. Mas ainda estão sujeitas a outras formas de petrificação.

• +2 de bônus racial nos testes de resistência a venenos.

• -2 em testes de Ouvir: nagahs têm audição ruim.

• -2 em testes de resistência contra efeitos e magias baseados em frio ou gelo: nagahs têm sangue frio e pouca resistência a baixas temperaturas.

• -4 em testes de resistência contra encantamentos lançados por bardos, ou que se manifestem através de música: resistir a uma boa música é muito difícil para as nagahs.

• Um teste bem-sucedido de Atuação (CD 20) permite a um personagem (bardo ou não) encantar uma nagah, que fica paralisada (na verdade, dançando) enquanto durar a música. A nagah tem direito a um teste de Vontade (CD igual ao resultado do teste de Atuação do músico) para evitar o efeito. Caso receba dano, tem direito a um novo teste (reduzindo a CD em um número igual ao dano sofrido).

• Nagahs não podem ter graduações em Cavalgar.

• Idiomas Básicos: Dracônico e Comum. Idiomas Adicionais: Silvestre, Élfico, Goblin, Gnoll e Halfling.

• Nagahs têm Ajuste de Nível +1.

Traços Raciais das Nagahs Fêmeas

• -2 Força, -2 Constituição, +2 Inteligência, +2 Sabedoria. Nagahs fêmeas são mais fracas e frágeis, mas também mais inteligentes e sábias.

• Classe Favorecida: Clérigo. A classe clérigo de uma nagah fêmea multiclasse é desconsiderada para determinar as penalidades de XP devido às múltiplas classes. Nagahs femininas costumam se tornar druidas ou xamãs.

Traços Raciais das Nagahs Machos

• +2 Força, +2 Constituição, -2 Inteligência, -2 Sabedoria. Nagahs machos são fortes e resistentes, mas de intelecto limitado.

• Classe Favorecida: Guerreiro. A classe guerreiro de uma nagah macho multiclasse é desconsiderada para determinar as penalidades de XP devido às múltiplas classes. Nagahs masculinas recebem educação e treinamento orientados para o combate.

Sprites

Sprites são o povo-fada de Arton. Sua aparência pode variar, mas em geral são pequenos humanóides medindo não mais de 30cm de altura — embora alguns tenham a habilidade mágica de alterar seu tamanho. Têm orelhas pontiagudas (parecem elfos em miniatura), um ou dois pares de asas translúcidas de inseto, e olhinhos totalmente negros feito olhos de lagartixa. Alguns têm antenas.

Depois dos minotauros, halflings, goblins e anões, os sprites são a quinta raça não-humana mais numerosa no Reinado. Possuem um reino próprio: Pondsmânia, um pequeno país perdido na imensidão de Greenaria, a grande floresta no extremo leste do Reinado. Apesar de reconhecido pelos demais

regentes, o reino sprite não tem qualquer forma de comércio ou tratados com os demais reinos: eles não atacam ninguém, assim como não são atacados.

Embora apreciem muito a vida na floresta, os sprites não têm nada de tímidos. Quando os humanos começaram sua expansão a partir de Valkaria, foram logo recebidos pelos minúsculos "vizinhos" — e nunca mais se livraram deles! Sprites podem ser vistos zumbindo em quase todos os pontos do Reinado, especialmente lugares como Vectora, Malpetrim e Hongari.

Sprites são de natureza altamente mágica; TODOS têm habilidades naturais para usar magia. Mas, uma vez que não possuem muita disciplina ou determinação, raramente desenvolvem essa capacidade ou aprendem magias novas. Gostam de comida, diversão e aventura — sendo estes os principais motivos que levam um sprite a acompanhar um grupo de aventureiros.

Ao contrário de outras raças, um sprite morre imediatamente quando entra em uma área de Tormenta — razão pela qual a tempestade demoníaca é muito temida por estas criaturinhas. Quando um sprite morre, transforma-se em poeira brilhante 1d6 rodadas depois, sem deixar um corpo para ser ressuscitado. A única forma de trazer um deles de volta da morte é com um *desejo* ou *milagre*. Sprites nunca envelhecem, jamais morrendo por causas naturais.

Nagah e Sprite

A divindade principal dos sprites é Wynna, a Deusa da Magia, que teria sido a mãe criadora deste povo-fada. Eles também veneram Allihanna, Lena, Hyninn, Nimb e Thyatis.

Traços Raciais dos Sprites

Os sprites de Arton são diferentes das fadas vistas no *Livro de Regras Básicas III*, com os seguintes traços raciais:

• -4 Força, +4 Destreza, -2 Constituição, +2 Carisma. Sprites são muito ágeis e mostram uma personalidade marcante, mas também são fracos e de constituição delicada.

• Tamanho Miúdo: Como criaturas Miúdas, as sprites recebem +2 de bônus de tamanho na Classe de Armadura e nas jogadas de ataque e +8 de bônus de tamanho nos testes de Esconder-se, mas precisam usar armas menores, e sua capacidade de levantar e carregar peso equivale a metade da carga máxima das criaturas Médias. Sprites que possuam um familiar podem utilizá-los como montarias.

• O deslocamento básico de um sprite é apenas 3m. No entanto, sprites podem voar a uma velocidade de 20m (boa).

• Idiomas Básicos: Silvestre e Comum. Idiomas Adicionais: Élfico, Halfling, Dracônico, Goblin, Celestial, Auran. Além disso, sprites podem livremente *falar com animais* como uma habilidade similar à magia, sem limite de utilizações ou duração. Veja a descrição da magia no *Livro do Jogador*.

• +2 de bônus racial em testes de resistência contra ilusões, pois sprites estão familiarizados com esse tipo de magia.

• Sprites com Carisma 10 ou mais podem conjurar as magias de nível 0 (truques) *globos de luz*, *som fantasma* e *prestidigitação*, todas apenas uma vez por dia. São magias arcanas, logo o sprite está sujeito a chance de falha por usar armadura. Trate os sprites como conjuradores de magia de nível 1 para todos os efeitos que dependem de nível (alcance nas três magias, e duração para *som fantasma*). Veja a descrição das magias. Nota: esta habilidade é idêntica à magia racial dos gnomos, descrita no *Livro do Jogador*.

• Classe Favorecida: Feiticeiro. A classe feiticeiro de um sprite multiclasse é desconsiderada para determinar as penalidades de XP devido às múltiplas classes. Sprites acabam desenvolvendo os poderes de um feiticeiro por sua própria natureza mágica.

Grupo de Aventureiros

Classes de Personagem

Todas as classes de personagens vistas no *Livro do Jogador* existem no mundo de **Tormenta**, de forma quase idêntica às suas versões originais — além de duas classes novas, o samurai e o swashbuckler. Você vai encontrar a seguir informações culturais sobre como são essas classes em Arton, bem como ligeiras considerações mecânicas sobre regras, quando necessárias.

Bárbaro

A única verdadeira grande diferença entre o civilizado e o não-civilizado está na linguagem escrita: um povo que não tenha sua própria linguagem escrita não é considerado civilizado. Será, portanto, um povo bárbaro — e existem muitos assim em Arton.

Bárbaros artonianos tipicamente não sabem ler ou escrever, não sabem contar acima de cinco (os dedos de uma mão) e preferem não usar armaduras de qualquer tipo, embora alguns o façam. Nem todos são rudes ou selvagens; muitos podem ser nobres e orgulhosos, donos de certa beleza rústica e carisma animal.

Em geral bárbaros vivem em vilas, aldeias ou em grupos errantes. Embora sua tecnologia não seja avançada o bastante para forjar aço, eles sabem obter peças metálicas de outras formas e aprender a manejá-las. Sua arma favorita é o machado.

Uma infinidade de tribos bárbaras habitava a região do Reinado antes da chegada dos exilados de Lamnor. Após anos de guerras, essa região foi colonizada e os bárbaros foram mortos, expulsos ou integrados à sociedade, misturando suas culturas. Muitas nações do Reinado têm costumes baseados na tradição dos bárbaros, especialmente Namalkah e Collen.

Ainda existem muitas regiões de Arton habitadas por bárbaros, como a Grande Savana e as Montanhas Sanguinárias. Bárbaros humanos são os mais comuns, mas eles existem entre muitas outras raças — especialmente orcs, bugbears e ogres. Pequenas e raras tribos de anões bárbaros se escondem nas Sanguinárias, ou em pontos ocultos de Doherimm. Também correm rumores de que, ao sul de Lamnor, alguns elfos fugitivos da Aliança Negra apegaram-se à barbárie.

Considerações Mecânicas: Nenhuma.

Bardo

Arton é um mundo de grandes heróis, grandes aventuras e grandes feitos. Essas histórias devem ser contadas. Esse é o papel dos bardos, os artistas supremos de Arton.

A profissão de bardo está entre as mais respeitadas do Reinado — pois, em uma sociedade sem comunicação a longa distância, cabe a eles transmitir notícias de lugares afastados. Também são eles que oferecem entretenimento à população.

Acima de tudo, o bardo é uma figura de carisma. Com seu talento ele conquista a confiança de inimigos, derrete o coração das damas e acalma as feras. Em aldeias e vilarejos afastados das grandes cidades, a simples passagem de um bardo costuma ser motivo de festa. É comum que eles sejam acolhidos em estalagens e casas de família, recebam cama e comida, apenas em troca de algumas boas canções ou histórias. (Isso é uma grande ironia, levando em conta que bardos têm habilidades muito semelhantes às dos ladrões.)

Bardos são lembrados como pessoas de boa aparência, em trajes elegantes, em geral trazendo consigo um bandolim, harpa ou outro instrumento. Mas esse estereótipo não é verdadeiro. QUALQUER tipo de artista aventureiro será considerado um bardo — desde a linda dama élfica que comove os bárbaros com sua canção até o malabarista de facas circense, passando pela odalisca do deserto, o escultor anão, o bobo-da-corte...

Todo bardo é um artista, mas nem todo artista é um bardo — apenas aqueles que decidem viver aventuras. Mas por que um artista se tornaria um aventureiro? Os motivos são variados. Muitos acompanham grandes heróis para produzir obras sobre seus feitos, pois as mais poderosas histórias de Arton são aquelas sobre grandes aventuras. Outros tentam buscar inspiração em lugares distantes. E outros ainda o fazem pelo puro prazer da aventura, a emoção de desafiar monstros e vilões — uma emoção que eles podem, mais tarde, transformar em obras de arte.

Considerações Mecânicas: Em Arton, todos os bardos são abençoados e protegidos pela deusa Tanna-Toh, sendo que matar um deles atrai terrível má sorte sobre o criminoso. Em geral essa maldição ocorre na forma de um redutor divino de -2 em todos os testes, mas existem rumores sobre coisas muito diferentes. Podem ser desde pequenas alterações corporais (chifres, cauda, manchas...) até a perda de um dos sentidos, ou pior. A maldição só é removida caso o bardo seja ressuscitado.

Clérigo

O Nada e o Vazio se casaram. Deram à luz os vinte deuses maiores do Panteão. Estes povoaram o mundo de Arton com suas próprias criações — uma infinidade de raças e criaturas. E muitas entre estas criaturas decidem, pelos mais variados motivos, servir a esses deuses criadores de todas as formas que puderem.

Em média, em cada dez aventureiros, pelo menos um ou dois tem algum tipo de relação com os deuses. Eles podem ser clérigos, paladinos, xamãs, druidas, cultistas... são muitos tipos de heróis e vilões. Todos têm pelo menos uma coisa em comum: eles recebem poder mágico dos deuses, em troca de servir a seus interesses.

Os clérigos de Arton existem em uma espantosa variedade — a ponto de que, muitas vezes, não se consiga reconhecê-los como tais. Temos desde o humilde xamã de Allihanna, devotado à proteção de um povoado selvagem, ao exótico clérigo de Nimb, que age e se veste como um louco. Alguns são pacíficos, solenes, enquanto outros são combativos e brutais, dependendo da divindade a quem servem.

Nem todos os clérigos são devotados a um dos vinte deuses. Existem aqueles que escolhem servir a uma das centenas de divindades menores que caminham em Arton — literalmente, porque muitos destes "deuses" são na verdade criaturas mortais, ainda que muito poderosas.

Outros ainda, humildes, acreditam que devem se devotar aos deuses como um todo, cultuar essa incrível família de entidades conhecida como o Panteão — bem como demonstrar respeito para com todos os outros deuses menores. Assim, quando fala de sua fé, este sacerdote se refere apenas "aos deuses".

Considerações Mecânicas: Um clérigo de um dos vinte deuses não recebe poderes concedidos por escolher domínios. Em vez disso, ele recebe um dos Talentos destinados a servos de sua divindade. Mais detalhes no capítulo "O Panteão".

Para clérigos que escolham ser neutros, sem servir a nenhum deus específico, use as regras normais.

Druida

Os servos de Allihanna, a Mãe Natureza, dividem-se em dois tipos: druidas e xamãs (clérigos). Na verdade são poucas as diferenças, ambos são sacerdotes devotados à proteção dos animais e da vida selvagem.

Os druidas de Allihanna são reclusos, vivendo isolados em uma área selvagem — sozinhos ou em pequenos grupos formados apenas por outras druidas, sendo estes um tanto raros. Por seu contato maior com a natureza, o druida tem mais facilidade para sobreviver em lugares selvagens e lidar com animais. Por outro lado, ele tem grande dificuldade em se relacionar com pessoas e agir em grandes centros urbanos. Pouca coisa consegue deixar um druida mais nervoso que uma cidade cheia de gente.

A típica área de atuação do druida é a floresta. Mas, da mesma forma que os rangers, druidas também existem em outros tipos de terreno: florestas tropicais (mais quentes), florestas temperadas (mais frias), montanhas, pradarias (planícies, estepes, savanas), rios e lagos, oceanos, desertos, e regiões geladas. O jogador deve escolher um destes durante a construção do personagem.

Uma vez que os animais são seus únicos companheiros, druidas costumam vestir apenas trapos. Eles encontram formas criativas de conseguir material para suas roupas: couro de grandes

répteis (que descamam de tempos em tempos), membranas de grandes ovos, seda de casulos, conchas, folhas, flores, plumas...

Nem todos os druidas servem a Allihanna. Existem também aqueles que escolhem servir seu irmão perverso, Megalokk, o Deus dos Monstros. Animais e monstros são inimigos desde o início dos tempos — e essa inimizade prevalece até hoje entre seus defensores. Assim, da mesma forma que os druidas de Alihanna protegem os animais "normais", druidas de Megalokk fazem o mesmo com relação a monstros, dragões, dinossauros e feras sobrenaturais de todos os tipos.

Considerações Mecânicas: Druidas recebem um dos talentos destinados a servos de Allihanna ou Megalokk. Mais detalhes no capítulo "O Panteão".

Druidas de Allihanna não podem usar armaduras de metal ou armas cortantes (exceto no caso de armas naturais, como garras e dentes; ou armas geradas por magia divina). Armaduras de couro são permitidas somente se foram feitas com o couro de animais que tiveram morte natural. A morte de animais selvagens é permitida apenas em defesa própria.

Druidas também não conseguem descansar adequadamente em cidades (eles não recuperam Pontos de Vida, e não podem preparar novas mágicas); por isso eles sempre preferem o relento a um quarto de estalagem.

Druidas recebem um bônus de +1 em todas as suas perícias de classe quando atuam em seu tipo de terreno.

Ladino

O cidadão comum pode estranhar o fato de que valorosos guerreiros, clérigos, paladinos ou magos às vezes sejam vistos na companhia de "ladrões". Afinal, por que um grupo de heróis aceitaria a presença de um criminoso entre eles?

Isso acontece porque, entre os aventureiros, um ladrão não é necessariamente um criminoso ou pessoa maligna. Ele pode ser um herói aventureiro como qualquer outro — mas com habilidades diferentes. Ladrões sabem destrancar fechaduras, detectar e desarmar armadilhas, encontrar passagens secretas, seguir rastros, escalar muros, agir furtivamente e realizar uma série de outras façanhas muito úteis durante a exploração de masmorras ou ruínas.

Assim, o ladrão é um tipo de aventureiro especialista. Seria muito pouco sensato partir para explorar uma masmorra sem pelo menos um ladino no grupo. Nem sempre a espada ou a magia são eficientes diante de uma armadilha mortal, passagem secreta ou porta trancada.

Mas não se pode negar que os talentos do ladino também tornam difícil evitar que se volte para o crime. Eles são mestres em invasão, disfarce e punguismo. Quase nada pode deter um ladrão experiente quando ele está determinado a roubar algo ou alguém.

Publicamente, a palavra "ladrão" ou "ladino" ainda é ligada a criminosos. Muitos deles já foram aclamados como grandes heróis, mas sem que o povo jamais soubesse sobre seus verdadeiros talentos. Alguns ladrões, inclusive, não aceitam ser chamados assim.

Considerações Mecânicas: Nenhuma.

Guerreiro

Em Arton, a profissão de aventureiro é muito comum. Uma em cada dez pessoas será um aventureiro. Destes, cerca de metade serão guerreiros. Eles são numerosos; enchem as fileiras dos exércitos, protegem os portões das cidades, defendem suas aldeias contra monstros... estão por toda parte.

Um guerreiro artoniano confia em suas habilidades de combate, sua perícia com armas e na força do aço. Que os magos fiquem em suas bibliotecas e os clérigos tentem decifrar os desejos de seus deuses; para partir em busca de perigo e aventura, o guerreiro precisa apenas de uma arma fiel e uma boa armadura ou escudo. Se forem mágicos, melhor ainda!

Mesmo em um mundo onde a magia é poderosa e abundante, um grupo de aventureiros não será realmente eficiente sem um ou mais guerreiros. Estudos realizados pelo Protetorado do Reino estimam que, em uma equipe ideal, pelo menos metade dos membros serão guerreiros. Um grupo que não contenha pelo menos um guerreiro terá chances pequenas de sobrevivência.

Considerações Mecânicas: Nenhuma.

Feiticeiro

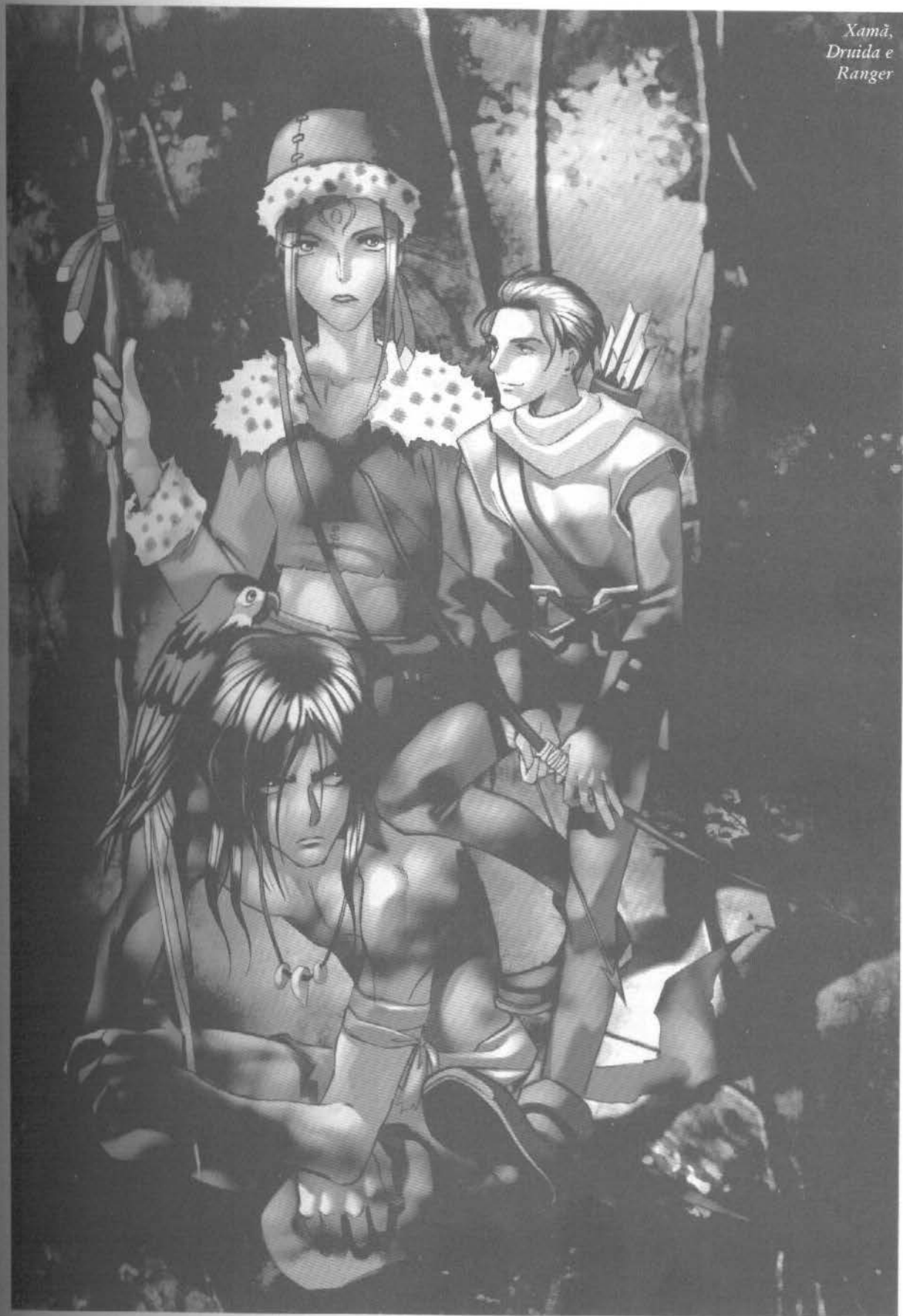
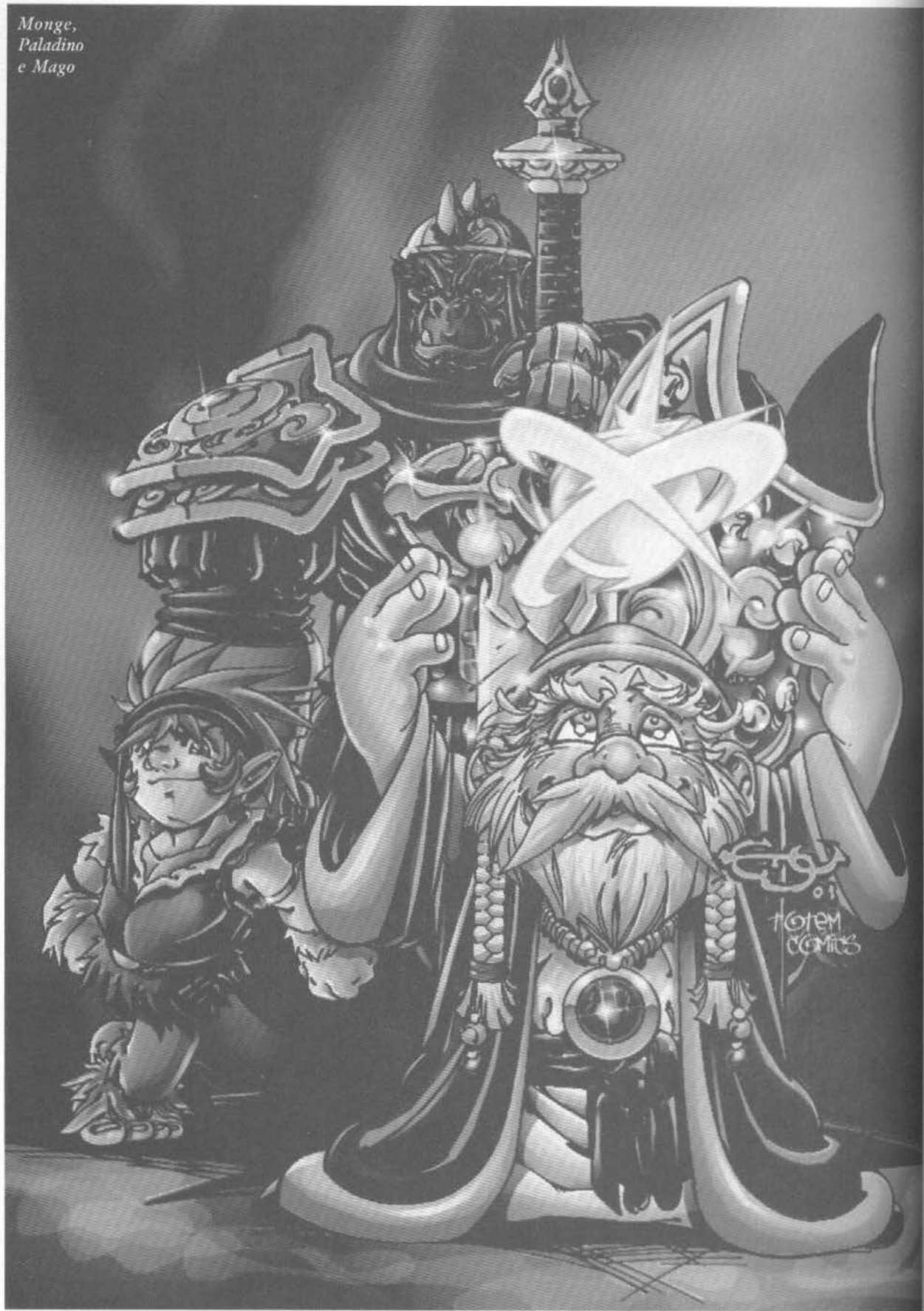
Feiticeiros não aprendem magia, mas descobrem que podem usá-la. Sendo Arton um mundo tão povoado de raças mágicas, esta é uma ocorrência muito comum.

Uma das razões mais conhecidas para o surgimento de um feiticeiro é que ele seja descendente de uma criatura mágica poderosa, como um dragão, gênio, fada ou até um deus menor. Muitas criaturas mágicas artonianas são conhecidas por assumir formas humanas (ou semi-humanas) e apaixonar-se por estes seres, gerando filhos. Estas crianças podem parecer normais em todos os aspectos, talvez nunca manifestando nenhum poder — fato que pode ocorrer apenas gerações mais tarde.

Mas também pode ocorrer que o feiticeiro tenha sido abençoado pelos deuses com magia, para realizar algum grande propósito. Wynna, a Deusa da Magia, é especialmente conhecida por conceder poderes mágicos livremente, sem seguir nenhum critério — ou, pelo menos, nenhum critério que consigamos entender. Os opositores de Wynna, como o mago Vectorius, protestam contra uma "entidade insana que distribui magia para todos", sem distinção.

Quando descobre que tem esses poderes, em geral o feiticeiro começa uma longa busca para descobrir quem ele realmente é, e qual seria sua missão. Isso o leva a participar de aventuras ao lado de outros heróis.

Considerações Mecânicas: Nenhuma.

Xamã, Druida e Ranger

Monge, Paladino e Mago

Mago

Em Arton, onde a magia pode realizar as mais incríveis façanhas e substituir artefatos tecnológicos, os magos são extremamente importantes.

Enquanto os servos dos deuses preferem prestar serviços a uma entidade poderosa em troca de suas magias, os magos não acreditam nesse tipo de acordo. Eles conquistam seus poderes de outras maneiras. Alguns o fazem com esforço, estudo e disciplina, estudando com um mestre, da mesma forma que aprendemos qualquer ciência. Outros pesquisam sozinhos, participando de aventuras para encontrar e desvendar novos segredos.

Nem todos os magos são aventureiros. Muitos deles são apenas profissionais, muito valorizados nesta sociedade tão dependente de magia. Magos especialistas em teleporte oferecem transporte mágico rápido e eficiente. Magos telepatas atuam como mensageiros, conselheiros reais, embaixadores ou espiões. Magos glaciais criam gelo para conservar alimentos, e assim por diante.

Por tudo isso, em Arton não é especialmente difícil tornar-se um mago. A magia é ensinada em escolas, sendo a Grande Academia Arcana especialmente famosa como a maior e melhor instituição na área. O reino de Wynlla, com sua cultura baseada em magia arcana, também produz grande quantidade deles. Na verdade, quase todas as cidades do Reinado têm pelo menos um mago residente, que pode muito bem aceitar um aprendiz.

Considerações Mecânicas: Nenhuma.

Monge

Na antiga Tamu-ra, grandes monastérios treinavam muitos monges. Infelizmente, todos eles foram destruídos. Nos dias de hoje, para aprender suas técnicas, os monges devem encontrar um dos poucos mestres que sobreviveram à Tormenta — ou descobrir seus segredos de alguma outra forma, talvez através de livros ou pergaminhos perdidos.

Os monges de Arton aprendem não apenas técnicas de combate, mas também filosofia e religião. Como verdadeiros clérigos, eles recebem poderes divinos de seu deus dragão Lin-Wu. Todos se vestem de forma simples, jamais ostentando luxo ou riqueza. Eles cultivam a harmonia com o universo e a purificação total do corpo: em geral não comem carne, não bebem álcool, e não se entregam a prazeres carnais.

As tradições das artes marciais não eram conhecidas pelo povo do Reinado quando este veio de Lamnor; elas chegaram há poucas décadas, trazidas pelo povo de Tamu-ra. Embora a maioria dos tamuranianos se recuse ensinar seus segredos a estrangeiros, alguns mestres aceitam aprendizes de qualquer raça. Graças a eles, está aumentando o número de monges em Arton.

Considerações Mecânicas: Nenhuma.

Paladino

Em Arton, os paladinos existem em sua forma mais tradicional: guerreiros sagrados, abençoado com o poder dos deuses, defensores do bem e ordem.

Paladinos são treinados quase da mesma forma que os clérigos: acolhidos em templos e monastérios quando crianças, orientados nos caminhos da justiça e nobreza, mas também treinados como guerreiros para lutar contra o mal. Também existem casos raríssimos em que pessoas de valor são escolhidas pelos próprios deuses, recebendo o status de paladino por seus próprios esforços, sem qualquer contato com sacerdotes ou templos. Mas estes são exceções: a grande maioria dos paladinos atua como soldados de elite em ordens clericais.

Não importa a que deus serve, um paladino só recebe seu título e poderes com uma vida de justiça, virtude, pureza e bondade absolutas. Qualquer ato maligno de sua parte, seja intencional ou acidental, resulta no cancelamento de seu status. Caso esse pecado tenha sido leve, às vezes o paladino pode conseguir o perdão dos deuses após cumprir uma grande missão ou alguns meses de penitência. Além disso, por sua eterna disposição em lutar contra o mal e colocar sua vida em risco, são escassos os guerreiros sagrados que atingem idade avançada. Em toda a história de Arton não se conhece mais de dez paladinos que tiveram morte natural.

Além de uma vida de pureza e virtude, não é raro que os deuses exijam de seus paladinos o cumprimento de certos votos — como silêncio, pobreza, castidade ou celibato. Tais exigências não chegam de deuses específicos; não há uma ou outra divindade que exige este ou aquele voto. Essa escolha é individual, particular para cada paladino. Ele pode ser informado sobre tais votos diretamente pelos deuses, em sonhos ou visões, mas o mais comum é conhecê-las através de clérigos.

Entre os deuses maiores, apenas Khalmyr, Azgher, Lena, Marah, Thyatis, Valkaria, Tanna-Toh e Lin-Wu têm paladinos. Deuses menores de tendência bondosa também podem possuir um único paladino por vez.

Considerações Mecânicas: Como os clérigos, um paladino de um dos vinte deuses recebe um dos talentos destinados a servos de sua divindade. Mais detalhes no capítulo "O Panteão".

Em Arton, apenas humanos ou seres de sangue humano (meio-elfos e meio-orcs) podem ser paladinos. As únicas exceções são os paladinos de Khalmyr (que também podem ser anões) e de Glórienn (elfos, mas sem direito a poderes concedidos).

Ranger

Muito conhecido em Arton, o ranger é um guerreiro rústico, um aventureiro habituado à vida natural. Embora não seja tão selvagem quanto um bárbaro, ele mostra claro desconforto em grandes cidades ou aglomerações humanas; prefere viver sozinho — ou em pequenos bandos — em florestas,

montanhas, planícies e outros lugares distantes da civilização.

O típico ranger não aprecia escudos ou armaduras metálicas, por serem desajeitadas e pouco silenciosas. Sorrateiro, ele prefere armaduras de couro, carapaça ou outros materiais. Suas armas favoritas são a espada curta e o arco e flecha, mas um ranger pode usar qualquer arma.

Rangers conhecem bem os segredos da natureza. São exímios caçadores, mas matam apenas o necessário para seu sustento. Eles têm grande experiência no trato com animais, e alguns podem até se comunicar com eles livremente. Para um grupo de aventureiros que percorre uma área selvagem desconhecida, não há companheiro mais indicado que um ranger.

Grande parte dos rangers são fora-da-lei, assaltantes que aliviam os viajantes do peso de seu ouro. Isso faz com que sejam mal vistos em cidades. Mas tantos outros são heróis, protetores das florestas ou áreas que habitam.

Embora as florestas sejam a área de atuação mais tradicional para o ranger, eles existem em outros tipos de terreno: florestas tropicais (mais quentes), florestas temperadas (mais frias), montanhas, pradarias (planícies, estepes, savanas), rios e lagos, oceanos, desertos, e regiões geladas. O jogador deve escolher um destes durante a construção do personagem.

Praticamente todas as raças têm rangers. Muitos não se importam com magia ou deuses — como o típico guerreiro, eles acreditam e confiam apenas naquilo que podem ver e tocar. Outros são devotos de Allihanna, seguindo seus ensinamentos e protegendo os animais naturais. E outros, mais raros, são os rangers de Megalokk, que protegem, servem e se comunicam com monstros.

Considerações Mecânicas: Rangers recebem um poder concedido, talentos destinados a servos de sua divindade. Mais detalhes no capítulo "O Panteão".

Rangers de Arton recebem um bônus de +1 em todas as suas perícias de classe quando atuam em seu tipo de terreno.

Novas Classes

Samurai

Em terras governadas por grandes senhores da guerra, o samurai é o mais poderoso e respeitado dos guerreiros. Ele faz cumprir a lei de seu lorde, combate seus inimigos e defende sua honra com a própria vida, sendo treinado para essa finalidade desde a infância — pois a tradição é ensinada apenas dentro de certas famílias nobres. Camponeses, mercadores e artesãos reverenciam e servem os samurais com humildade.

Samurai

O guerreiro comum é considerado um lutador sofisticado, bem treinado com certas armas e armaduras — e o mesmo vale para o samurai. Ele concentra seu treinamento no manuseio da *katana*, uma arma de qualidade excepcional. Em regras, a katana é idêntica a uma espada bastarda obra-prima. Cada katana faz parte de um conjunto (chamado *daisho*) que inclui também uma espada curta, chamada *wakizashi*. A maior parte dos samurais prefere empunhar a katana com as duas mãos, enquanto alguns poucos usam a katana e a wakizashi juntas. Mas usar a espada curta para lutar é pouco comum: a wakizashi em geral é reservada para o suicídio ritual seppuku.

Uma katana é possivelmente a espada não-mágica mais perigosa que existe, mas nem por isso o samurai é temível apenas em combate corporal. Para atacar à distância eles contam com o arco *daikyu*, parecido com um arco longo composto obra-prima (com as mesmas estatísticas de jogo); ele é seguro mais perto da parte de baixo, e não no centro, facilitando os disparos quando o arqueiro está a cavalo ou de joelhos.

É raro que um samurai saiba usar qualquer outra arma além da katana, wakizashi e daikyu, pois eles devotam a estas armas todo o seu tempo, esforço e disciplina.

A ascendência aristocrata do samurai determina suas maiores diferenças do guerreiro comum. Primeiro, porque ele conta com armas, armaduras e itens muito caros, fornecidos

por seu patrono ou recebidos como herança de família — as espadas de um samurai costumam ser passadas de geração em geração. E segundo porque, como membros da nobreza, eles têm acesso aos melhores mestres e obras de arte existentes em sua sociedade. Um samurai não é apenas um guerreiro, mas também um artista: todos sabem ler e escrever, e quase todos são habilidosos em pelo menos uma forma de arte: poesia, teatro, pintura, cerimônia do chá, origami, ikebana...

O samurai leva uma vida plena, rica em espiritualidade. Muitas vezes poderá desenvolver habilidades e poderes sobrenaturais, de natureza espiritual, da mesma forma que um monge. Mas ele também deve lealdade total a seu mestre. Desobedecer ao mestre é o mesmo que perder a honra, e a honra é mais importante que a vida. O sonho de todo samurai é ter uma morte honrada, a serviço de seu mestre. Assim, o samurai deve estar sempre pronto para sacrificar a vida por seu lorde — e sabendo que pode morrer a qualquer momento, ele procura beleza e poesia em todas as coisas.

Aventuras: Para o samurai, "aventurar-se" muito provavelmente envolve cumprir missões para seu lorde. Ele poderá atuar nas terras de seu mestre, exercendo a lei e desafiando invasores; ou então como um emissário, viajando até lugares distantes para caçar inimigos, recuperar tesouros, proteger viajantes, fazer contatos diplomáticos... enfim, o senhor do samurai pode fornecer infinitas possibilidades de aventuras.

No entanto, essa mesma devoção muitas vezes pode impedir o samurai de participar de uma missão. Por exemplo, ele não se juntará a um grupo errante de heróis sem a autorização de seu lorde, nem poderá viajar para qualquer lugar sem sua permissão.

Características: Além de ser leal a seu mestre, o samurai também segue um código de honra conhecido como *bushido*, o Caminho do Guerreiro. Embora pareça uma pessoa fria, severa, ele luta com grande paixão, entregando-se totalmente ao combate — pois o verdadeiro guerreiro sabe que morrerá em batalha e, portanto, deve viver cada momento como se fosse o último. Isso faz do samurai uma pessoa contemplativa, poética, serena... bem diferente de um lutador truculento.

O samurai é forte porque não confia apenas em si mesmo. Ele confia em tradições com milênios de idade, confia na sabedoria de seus ancestrais — por isso ele nunca está verdadeiramente sozinho. Essa confiança, aliada à sua disciplina, torna o samurai capaz de incríveis proezas físicas e mentais.

As espadas do samurai são consideradas parte de sua alma, e também carregam a força espiritual de sua família. Como resultado, muitas vezes o daisho "desperta" poderes mágicos, como se fossem espadas encantadas por magos poderosos. As espadas do samurai são mais importantes que sua vida, e perdê-las seria a pior desonra imaginável.

Tendência: Obedecer a um mestre sem questionar e também seguir o bushido exige grande retidão. Apenas personagens leais podem ser samurais.

Religião: A cultura samurai não venera deuses, embora acredite em grandes espíritos. O samurai busca apoio espiritual em seus ancestrais, acreditando que seus espíritos o acompanham. No entanto, em Arton eles invariavelmente reverenciam Lin-Wu, o Deus-Dragão, o Samurai de Sangue. Outros deuses de tendência leal, como Khalmyr, Thyatis e Tanna-Toh, também podem atrair a simpatia do samurai.

História: Os samurais aprendem suas técnicas de combate e os princípios do bushido em escolas sediadas nos castelos de suas famílias, sendo muitíssimo raro encontrar esse ensinamento em qualquer outro lugar. Um estrangeiro aceito em uma família ou escola samurai será um caso raríssimo.

No entanto, pode ocorrer que um mestre isolado decida ensinar o bushido para pessoas de fora da família, ou mesmo estrangeiros, com o propósito de manter a tradição viva. Encontrar um mestre samurai disposto a aceitar um discípulo pode ser um grande desafio para um jovem aventureiro.

A tradição samurai encontra sérias dificuldades em sobreviver em Arton. Milhares destes guerreiros pereceram durante o ataque da Tormenta a Tamu-ra, e quase todos os demais cometeram o suicídio ritual por falhar com seus mestres e sua nação. Os poucos que restam, reclusos no bairro de Nitamu-ra em Valkaria, são relutantes em ter não-tamuranianos como aprendizes — mas alguns, temendo que a arte morra, aceitam ensinar qualquer pessoa que considerem digna.

Raças: Quase todos os samurais são humanos, pelo simples fato de que a arte é ensinada apenas em certas famílias tamuranianas, todas humanas. Essa tradição não existe entre outras raças, sendo portanto quase impossível encontrar samurais não-humanos.

No entanto, supondo que um mestre tolerante aceite treinar um estrangeiro, é possível também que aceite treinar um semi-humano. A natureza contemplativa e poética do samurai pode atrair elfos, meio-elfos e nahgas, enquanto a determinação e apego a tradições também podem interessar a anões e minotauros. Mas centauros, goblins, halflings, sprites e meio-orcs dificilmente mostram a disciplina exigida.

Deve-se notar também que, normalmente, mulheres não podem ser samurai — pois na antiga Tamu-ra a mulher jamais tinha papel como combatente. Um mestre tamuraniano aceitaria mais facilmente como aprendiz um hobgoblin que uma mulher humana.

Outras Classes: A relação do samurai com aventureiros de outras classes muitas vezes é complicada. Em sua própria sociedade ele é um nobre muito respeitado, uma autoridade inferior apenas a seu lorde. O samurai é orgulhoso de seu status e não vê os não-samurais como seus iguais, mas em geral tratará os companheiros com cortesia e etiqueta frias. Mesmo assim, personagens de outras classes tendem a considerá-lo presunçoso e arrogante.

Não é raro um samurai desafiar alguém que mostre desrespeito para um duelo até a morte. Também não é raro que ele, derrotado por um não-samurai, acabe cometendo seppuku por

não conseguir conviver com a vergonha. Nestes casos, apenas um comando de seu mestre vai impedi-lo de tirar a própria vida.

Com o tempo, o contato com outras culturas pode levar o samurai a ser mais tolerante. Ele pode mostrar respeito por paladinos, guerreiros e até mesmo rangers de tendência leal. Por serem familiares à sua cultura e igualmente leais, monges também serão respeitados.

Os bárbaros são considerados criaturas sem educação e distantes da civilização, pouco mais que animais — para o samurai, "bárbaro" é uma grave ofensa. Clérigos são vistos como homens sábios, embora não estejam no mesmo patamar. Como a cultura samurai quase não tem contato com druidas, eles costumam considerá-los como sacerdotes selvagens, merecendo apenas um pouco mais de respeito que um bárbaro.

Magos e feiticeiros são vistos com desconfiança até que se provem dignos, normalmente demonstrando os valores que o samurai considera importantes. Ladinos e bardos, na melhor das hipóteses, são tratados como serviçais ou pessoas comuns, inferiores em status e em ocupação; na pior das hipóteses, são cães sem honra e devem ser mortos.

Informações de Jogo

Habilidades: É difícil ser um samurai bem-sucedido, porque para ele todas as seis habilidades são importantes. Uma grande Força é exigida para manusear a espada, sua arma principal. O mesmo vale para a Destreza, necessária para atirar bem com o arco e para permitir acesso a talentos que tenham uma Destreza mínima como requisito. Uma alta Constituição fornece mais Pontos de Vida e assegura que este guerreiro suportará mais ferimentos. Por sua extrema cultura e conhecimento, o samurai também deve ter alta Inteligência e Sabedoria. Carisma, enfim, é necessário para muitas manifestações de arte.

Tendência: Qualquer Leal.

Dado de Vida: d10.

Perícias da Classe: As Perícias de Classe do samurai (e a habilidade-chave para cada perícia) são: Atuação (Car), Cavalgar (Des), Diplomacia (Car), Escalar (For), Intimidar (Car), Natação (For), Ofícios (Int), Profissão (Sab), Saltar (For) e Sentir Motivação (Sab).

Pontos de perícia no 1º nível: (4 + modificador de Inteligência) x 4.

Pontos de perícia a cada nível subseqüente: 4 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

Todas as características a seguir pertencem a esta classe:

Usar Armas e Armaduras: Um samurai sabe usar todas as armas simples e comuns, armaduras leves e médias, mas não escudos. Além disso, um samurai recebe os talentos Usar Arma Exótica (katana, wakizashi e daikyu) como bônus.

Espadas Ancestrais (Sob): Todo samurai começa o jogo com o daisho, um conjunto formado por uma katana e uma wakizashi (respectivamente, uma espada bastarda e uma espada curta, ambas obra-prima), sem custo adicional. Estas armas provavelmente pertencem à sua família, foram usadas por seus ancestrais e são parte de sua própria alma.

Conforme o samurai avança de nível, os espíritos ancestrais podem despertar poderes mágicos em suas espadas: uma delas (apenas uma) recebe um bônus mágico de +1 para cada dois níveis do samurai. Graças a essa providência, o samurai jamais precisa se desfazer de suas espadas, mesmo quando atinge níveis elevados — ao contrário do que ocorre com armas mágicas comuns, que não "evoluem" com seu dono.

Normalmente é a katana, não a wakizashi, que desperta. A escolha depende do quão a arma é utilizada — e, uma vez que poucos samurais usam a wakizashi para lutar, é a katana que recebe o bônus mágico. No caso de samurais que usam as duas espadas, estas vão evoluir mais lentamente: primeiro a katana se torna +1 no 2º nível, depois a wakizashi se torna +1 no 4º nível, depois a katana se torna +2 e assim por diante.

Note que uma arma não pode ter um bônus maior que +5. Este parâmetro serve apenas para determinar o preço das habilidades especiais que serão adicionadas à arma. Por exemplo, um samurai com uma katana +4 pode, chegando ao 10º nível, transformá-la em uma *katana +3 do trovão*, sendo que "do trovão" é uma habilidade especial equivalente a um bônus de +2.

Antes da espada ancestral de um samurai se tornar uma arma +1, ele é uma simples arma obra-prima em todos os sentidos. Seus poderes latentes não fazem com que seja considerada uma arma mágica até que sejam despertados.

Um samurai que perca suas espadas ancestrais está desonrado até que as recupere; não pode melhorar nenhuma outra arma desta maneira, nem ganhar mais níveis nesta classe.

Embora seja raro, um samurai pode começar o jogo com outra arma ancestral ao invés de uma katana, como uma tulwar (cimitarra) ou jian (espada longa).

Talentos Adicionais (Ext): No 1º nível, o samurai recebe um talento adicional. Ele também recebe um talento adicional no 3º nível e a cada três níveis subseqüentes (6º, 9º, 12º, 15º e 18º). Esses talentos adicionais devem ser escolhidos da seguinte lista: Acuidade com Arma, Ajuda dos Ancestrais, Artista, Ataque Desarmado Aprimorado (Desviar Objetos, Ataque Atordoante), Ataque Poderoso (Separar Aprimorado, Trespassar, Trespassar Aprimorado, Ultrapassar Aprimorado), Combate Montado (Arqueirismo Montado, Atropelar, Investida Montada, Investida Implacável), Combater com Duas Armas, Defesa do Samurai, Disciplinado, Especialização em Combate (Desarme Aprimorado, Imobilização Aprimorada, Ataque Giratório), Especialização em Arma* (Especialização em Arma Aprimorada*, Perito em Arma*), Esquiva (Mobilidade, Deslocamento), Foco em Arma* (Foco em Arma Aprimorado*), Foco em Perícia, Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas, Refle-

xos de Combate, Saque Rápido, Sucesso Decisivo Aprimorado*, Tiro Certeiro (Tiro Longo, Precisão, Precisão Aprimorada, Tiro Rápido, Tiro em Movimento) e Usar Arma Exótica*.

Alguns dos talentos adicionais disponíveis para o samurai não podem ser adquiridos até que ele atenda um ou mais pré-requisitos; esses talentos estão listados entre parênteses, após o talento pré-requisito. Um samurai pode selecionar um talento marcado com um asterisco (*) mais de uma vez, escolhendo uma arma diferente a cada vez. Um samurai ainda precisa atender todos os pré-requisitos de um talento, inclusive valores de habilidade e o Bônus Base de Ataque.

Grito de Kiai (Ext): A partir do 2° nível, o samurai aprende a concentrar suas forças interiores em um ataque devastador. O samurai emite o grito de kiai (uma ação livre) e, durante aquela rodada, recebe um bônus de +2 em sua Força. Esse bônus aumenta para +4 no 4° nível, +6 no 6° nível, +8 no 8° nível e assim por diante.

O grito pode ser usado uma vez por dia para cada ponto de seu bônus de Sabedoria (por exemplo, três vezes por dia se tem Sab 16-17).

Acuidade com Arma (Ext): No 3° nível, o samurai pode usar seu modificador de Destreza ao invés de Força ao usar as espadas katana e wakizashi. Esta habilidade funciona como o talento Acuidade com Arma, mas apenas com a katana e wakizashi (armas que normalmente não recebem benefícios por este talento).

Especialização em Arma (Ext): A partir do 4° nível, como um talento, o samurai (da mesma forma que o guerreiro) pode escolher Especialização em Arma, adicionando +2 às suas jogadas de dano com a arma escolhida — que deve ser obrigatoriamente a katana, wakizashi ou daikyu. O samurai precisa de Foco em Arma com a arma em que ele deseja se especializar. No 12° nível, ele também pode escolher o talento Especialização em Arma Aprimorada para estas mesmas armas.

Código de Conduta: Um samurai deve ter tendência Leal. Ele desonra a si próprio, sua família e suas espadas se cometer voluntariamente um ato caótico. Além disso, o código samurai do bushido exige que ele obedeça a seu senhor, não recue diante da morte, vingue qualquer desonra e jamais demonstre covardia. Violar estes princípios de honra, lealdade e coragem resulta em desonra, que pode fazer o samurai não ter mais o direito de usar o nome de sua família. Veja a seguir.

Ex-Samurais: Um samurai que abandone a tendência leal ou viole os princípios do bushido não pode adquirir mais níveis como samurai. Ele mantém seus talentos adicionais, mas sua arma ancestral perde quaisquer habilidades mágicas "despertadas". Se o samurai retorna à tendência leal, ainda precisa cumprir uma penitência adequada (veja a magia *penitência*) e recuperar sua honra para restaurar suas armas e seu status, para depois continuar adquirindo novos níveis em sua classe.

Samurai

Nível	Ataque Base	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial
1	+1	+2	+1	+2	Talento Adicional
2	+2	+3	+2	+3	Espadas Ancestrais +1, Grito de Kiai +2
3	+3	+3	+2	+3	Talento Adicional, Acuidade com Arma
4	+4	+4	+2	+4	Espadas Ancestrais +2,, Grito de Kiai +4
5	+5	+4	+3	+4	—
6	+6/+1	+5	+3	+5	Talento Adicional, Espadas +3, Kiai +6
7	+7/+2	+5	+4	+5	—
8	+8/+3	+6	+4	+6	Espadas Ancestrais +4, Grito de Kiai +8
9	+9/+4	+6	+4	+6	Talento Adicional
10	+10/+5	+7	+5	+7	Espadas Ancestrais +5, Grito de Kiai +10
11	+11/+6/+1	+7	+5	+7	—
12	+12/+7/+2	+8	+6	+8	Talento Adicional, Espadas +6, Kiai +12
13	+13/+8/+3	+8	+6	+8	—
14	+14/+9/+4	+9	+6	+9	Espadas Ancestrais +7, Grito de Kiai +14
15	+15/+10/+5	+9	+7	+9	Talento Adicional
16	+16/+11/+6/+1	+10	+7	+10	Espadas Ancestrais +8, Grito de Kiai +16
17	+17/+12/+7/+2	+10	+8	+10	—
18	+18/+13/+8/+3	+11	+8	+11	Talento Adicional, Espadas +9, Kiai +18
19	+19/+14/+9/+4	+11	+8	+11	—
20	+20/+15/+10/+5	+12	+9	+12	Espadas Ancestrais +10, Grito de Kiai +20

Swashbuckler

Em um mundo de pesadas couraças metálicas e espadas imensas, o swashbuckler (às vezes também conhecido como "fanfarrão") é o mais ousado, galante e romântico dos guerreiros. Ele despreza as armaduras, preferindo se exibir em roupas de cores vivas e finamente trabalhadas. Ele gargalha dos grandes machados e espadas de duas mãos, brandindo seu florete e trazendo uma adaga — ou uma rosa! — entre os dentes perfeitos e brilhantes.

"Heroísmo exagerado" é a marca registrada do swashbuckler, pois sua ousadia e imprudência não conhecem limites. Ele se balança em candelabros, corre sobre mesas, derruba portas sob sua bota, se lança através de janelas e salta sobre telhados — mesmo quando isso não é necessário! Em vez de planejar, atira-se aos brados sobre qualquer inimigo. Em vez de tesouros e itens mágicos, ele busca apenas fama, glória e aventura. E quando a missão envolve uma linda dama em perigo, que os deuses tenham pena de quem ficar em seu caminho...

Um swashbuckler pode ser facilmente reconhecido — na verdade, é difícil NÃO notar quando ele surge. Ele aprecia usar capas esvoaçantes, grandes chapéus com plumas, cabelos compridos, luvas e botas brilhantes. Em uma taverna, será sempre o mais barulhento e festeiro. Exceto, claro, quando está cortejando uma rapariga — pois então será um cavalheiro impecável, ou um canalha incorrigível.

Em combate, o legítimo duelista romântico nunca se esconde, não faz emboscadas e nem ataca pelas costas; ele sempre anuncia sua presença a altos brados, para que o vilão saiba que herói o derrotará. Se houver testemunhas, melhor ainda! Sempre com um sorriso feroz nos lábios, ele nunca sente medo e nem recua diante de um duelo. Este excesso de confiança é seu primeiro e maior ponto fraco. O segundo são as mulheres: romântico incorrigível, o swashbuckler nunca vai levantar a mão contra uma linda dama, nem se recusar a protegê-la de qualquer perigo.

Alguns destes heróis escondem sua verdadeira identidade sob uma máscara, para evitar que sua família e amigos sejam ameaçados pelos vilões. E, por alguma razão que apenas os deuses conhecem, a máscara parece torná-los ainda mais sedutores!

Aventuras: Para o swashbuckler, aventurar-se não é apenas um modo de viver — é o ÚNICO modo de viver. Uma vida comum, para ele, é o mesmo que estar morto. Arton está repleto de maravilhas a conhecer, tesouros a conquistar, festas a desfrutar e lindas raparigas (ou rapazes!) a conquistar. O swashbuckler vive intensamente, e nenhuma forma de viver é tão intensa quanto participar de aventuras.

Enquanto um bardo acompanha heróis para testemunhar seus feitos e depois contá-los ao mundo, um swashbuckler faz o mesmo para realizar SEUS próprios feitos — e contá-los ele mesmo ao mundo! Afinal, quanto mais se espalham as histórias sobre sua bravura, mais raparigas cairão em seus braços, e mais vilões infames tentarão desafiá-lo. Da mesma forma, enquanto druidas se aventuram para conhecer os animais, swashbucklers desejam conhecer pessoas. Eles fazem muitos contatos durante suas viagens, garantindo um bom número de aliados influentes (bem como inimigos ferozes). De fato, poucos aventureiros conseguem se tornar tão famosos — ou infames.

Características: Guerreiros confiam em armaduras, paladinos confiam nos deuses e monges confiam em seu treinamento, mas o swashbuckler só confia em sua incrível sorte! Ele não combate apenas com aço, mas também com graça, alegria e energia. Para ele, uma atitude positiva é quase tão importante quanto uma besta carregada ou uma adaga escondida.

Apesar de sua natureza ágil, um swashbuckler quase nunca agirá furtivamente como um ladrão, ou de modo ponderado como um monge; que valor tem sua vitória se não há ninguém para ver? Em vez de esgueirar-se nas sombras, evitando ser visto pelos bandidos, ele saltará sobre as mesas e balançará em candelabros à vista de todos. Pelo mesmo motivo, um duelista audaz não usará armaduras pesadas e desajeitadas — mas sim cores vibrantes, capas esvoaçantes, chapéus com plumas, lenços coloridos e muitas jóias.

Swash buckler

Embora lute como um guerreiro, a verdadeira vitória não vem apenas com a morte do inimigo — e sim com a demonstração de sua própria superioridade. Ele não matará um adversário imediatamente; vai prolongar a luta por quanto tempo puder, exibindo suas habilidades sem modéstia alguma. Ape-

nas brincará com inimigos menores, preferindo fazê-los passar por bobos e deixando-os com vida.

Tendência: Swashbucklers não são conhecidos por seguir leis e autoridades, mas eles estão presos a um código de comportamento quase tão severo quanto os paladinos. Sem pensar duas vezes, um deles arriscará sua vida para proteger a pureza de uma donzela, a segurança de seu rei, ou mesmo por sua própria honra. Ou seja, ele duelará até a morte contra alguém que o tenha ofendido (ou ofendido alguém com quem se importa), a menos que esse alguém peça desculpas! Até mesmo piratas, bucaneiros e outros fora-da-lei raramente violam sua palavra de honra, ou então têm suas próprias regras de conduta. Mesmo assim, por seguirem suas próprias regras, swashbucklers raramente são de tendência Leal.

Religião: Apreciador das alegrias e prazeres mundanos, o swashbuckler não tem por hábito reverenciar deuses. Alguns costumam fazer brindes a divindades adoradas por bardos e ladrões. Eles têm simpatia especial por Hyninn, Glórienn e Valkaria. Nimb, Deus da Sorte e Azar, é outro grande favorito entre aqueles que confiam na sorte como ninguém mais.

História: Existem muitas formas de seguir o caminho do swashbuckler. A maioria atua como agentes a serviço de um regente ou outra poderosa autoridade. Outros são fora-da-lei, fazendo sua própria justiça, como quase todos os piratas (no entanto, alguns piratas conhecidos como "corsários" trabalham secretamente para uma autoridade). Sendo galantes e socialmente habilidosos, grande parte deles também age como diplomatas, espiões e artistas similares aos bardos. Em geral, um aventureiro segue esta carreira quando procura emoção, perigo e os prazeres que a vida oferece aos que são bastante bravos (e loucos!).

Raças: Quase todos são humanos, a raça que tem maior paixão e espírito aventureiro. No entanto, não é surpreendente encontrá-los entre aqueles que se beneficiam por uma alta Destreza, como elfos (que contam ainda com certa graça e disposição naturais para o romance) halflings e sprites. Mas a raça não-humana que parece feita sob medida para esta carreira são os meio-elfos, que não pertencem a nenhum lugar e aceitam perfeitamente uma vida de grandes jornadas e aventuras.

Meio-orcs, anões, centauros, minotauros, nahgas e goblins quase nunca serão swashbucklers, assim como quaisquer humanóides monstruosos. Esta carreira é especialmente atraente para elfos e sprites; em Arton, ambos recebem bônus em Destreza e Carisma, justamente as habilidades mais importantes para a classe.

Outras Classes: Um espadachim galante detesta agir sozinho. Ele aceita com alegria a companhia de outros aventureiros, para que juntos festejem suas vitórias ou sejam rivais camaradas. Jamais vai censurar outros por possuir costumes e devoções diferentes — ele respeita a liberdade de cada um. Se o paladino prefere usar uma armadura pesada e brandir uma espada imensa e desajeitada, que assim seja! Nada disso faz dele um companheiro menos leal.

Graça a seu charme, muitas vezes caberá ao swashbuckler negociar com estranhos, atuando como porta-voz do grupo, assim como um bardo faria. No entanto, ele quase nunca será capaz de seguir estratégias ou agir de acordo com planos — especialmente aqueles de natureza furtiva.

Informações de Jogo

Habilidades: Confiando mais na agilidade que na força bruta, o swashbuckler necessita de uma elevada Destreza para melhorar a precisão de seus ataques e garantir que não seja atingido — especialmente porque ele não utiliza armaduras. Um alto Carisma permite empregar melhor suas inúmeras habilidades baseadas em charme, confiança e magnetismo pessoal. Inteligência garante muitas graduações em perícias, que são importantes para este lutador.

Tendência: Qualquer.

Dado de Vida: d8.

Perícias de Classe: As perícias de classe de um swashbuckler (e a habilidade-chave de cada uma) são: Acrobacia (Des), Atuação (Car), Arte da Fuga (Des), Blefar (Car), Diplomacia (Car), Equilíbrio (Des), Intimidação (Car), Natação (For), Observar (Sab), Ouvir (Sab), Saltar (For) e Sentir Motivação (Sab).

Pontos de perícia no 1º nível: (4 + modificador de Inteligência) x 4.

Pontos de perícia a cada nível subseqüente: 4 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

Todas as características a seguir pertencem a esta classe:

Usar Armas e Armaduras: O swashbuckler sabe usar todas as armas simples e comuns, mas não sabe usar nenhum tipo de armadura ou escudo. Caso armas de fogo estejam disponíveis na campanha, o swashbuckler recebe automaticamente os talentos Usar Arma Exótica (pistola e mosquete).

Talentos Adicionais (Ext): No 1º nível, da mesma forma que o guerreiro, um swashbuckler recebe um talento adicional ao concedido para os demais personagens de 1º nível. Um swashbuckler recebe ainda um talento adicional no 4º nível e a cada 4 níveis subseqüentes (4º, 8º, 12º, 16º e 20º). Esses talentos adicionais devem ser escolhidos na seguinte lista: Acrobacia Audaz, Acuidade com Arma, Combate Montado (Arqueirismo Montado, Atropelar, Investida Montada, Investida Implacável), Combater com Duas Armas (Combater com Duas Armas Aprimorado), Especialização em Combate (Desarme Aprimorado, Imobilização Aprimorada, Ataque Giratório), Especialização em Arma* (Especialização em Arma Aprimorada*, Perito em Arma*), Esquiva (Mobilidade, Deslocamento), Finta Aprimorada, Flerte Estratégico, Foco em Arma* (Foco em Arma Aprimorado*), Iniciativa Aprimorada, Inspirador, Insulto Sagaz, Lutar às Cegas, Panache, Reflexos em Combate, Saque Rápido, Sucesso Decisivo Aprimorado*, Tiro Certeiro (Tiro Longo, Precisão, Precisão Aprimorada, Tiro Rápido, Tiro em Movimento), Usar Arma Exótica*.

Alguns dos talentos disponíveis para o swashbuckler não podem ser adquiridos até que ele atenda um ou mais pré-requisitos, que estão listados entre parênteses. Um swashbuckler pode selecionar um talento marcado com um asterisco mais de uma vez, escolhendo uma arma diferente de cada vez. Um swashbuckler ainda precisa atender aos pré-requisitos de cada talento, como valores de habilidade e Bônus Base de Ataque.

Estes talentos são somados ao talento que um personagem de qualquer classe recebe a cada três níveis. O swashbuckler não precisa se limitar a esta lista para escolher esses talentos.

Autoconfiança (Ext): Por sua extrema confiança nas próprias habilidades, o swashbuckler soma seu bônus de Carisma em sua CA, além de seu modificador normal de Destreza. De forma similar ao monge, sua CA também aumenta conforme seus níveis avançam (esse bônus extra só existe quando o total do modificador de Carisma do swashbuckler e o número na coluna "Bônus na CA" da tabela resultar em um valor positivo). Estes bônus representam uma certeza total de que o swashbuckler é favorecido pela sorte, superior aos perigos que o ameaçam e não são perdidos mesmo em situações nas quais perderia seu modificador de Destreza devido à surpresa, atordoamento e assim por diante (mas ainda o perderá se estiver imobilizado).

Acuidade com Arma (Ext): No 1° nível o swashbuckler recebe o talento Acuidade com Arma. Ele perde o benefício deste talento enquanto usar qualquer tipo de armadura ou escudo.

Evasão (Ext): A partir do 2° nível o swashbuckler não sofre dano (em caso de sucesso) por ataques que permitam um teste de Reflexos para meio dano. Ele não pode usar esta habilidade enquanto usar qualquer tipo de armadura ou escudo. Um swashbuckler indefeso não pode se beneficiar da evasão.

Especialização em Arma (Ext): A partir do 4° nível, como um talento, o swashbuckler (assim como o guerreiro) pode escolher Especialização em Arma, adicionando +2 às suas jogadas de dano com a arma escolhida — que deve ser uma arma afetada pelo talento Acuidade com Arma. No 12° nível, ele pode escolher também o talento Especialização em Arma Aprimorada.

Acuidade Aprimorada (Ext): No 5° nível e a cada 5 níveis subseqüentes, o swashbuckler adiciona +1d6 ao dano que ele provoca usando uma arma afetada pelo talento Acuidade com Arma. Ele perde o benefício desta habilidade enquanto usar qualquer tipo de armadura ou escudo.

Presença Paralisante (Ext): No 6° nível, o swashbuckler soma à sua iniciativa seu modificador de Carisma, assim como o modificador de Destreza.

Evasão Aprimorada (Ext): No 9° nível, a capacidade de evasão do swashbuckler se aprimora. Ele ainda não sofrerá dano algum se tiver sucesso em um teste de Reflexos, mas a partir de agora sofrerá apenas metade do dano se falhar no teste. Ele não pode usar esta habilidade extraordinária enquanto usar qualquer tipo de armadura ou escudo. Um swashbuckler indefeso não pode se beneficiar da evasão aprimorada.

Swashbuckler

Nível	Ataque Base	Fortitude	Reflexos	Vontade	Bônus na CA	Especial
1	+1	+1	+2	+1	+0	Acuidade com Arma, Talento Adicional
2	+2	+2	+3	+2	+0	Evasão
3	+3	+2	+3	+2	+0	–
4	+4	+2	+4	+2	+0	Talento Adicional
5	+5	+3	+4	+3	+1	Acuidade Aprimorada +1d6
6	+6/+1	+3	+5	+3	+1	Presença Paralisante
7	+7/+2	+4	+5	+4	+1	–
8	+8/+3	+4	+6	+4	+1	Talento Adicional
9	+9/+4	+4	+6	+4	+1	Evasão Aprimorada
10	+10/+5	+5	+7	+5	+2	Acuidade Aprimorada +2d6
11	+11/+6/+1	+5	+7	+5	+2	–
12	+12/+7/+2	+6	+8	+6	+2	Talento Adicional
13	+13/+8/+3	+6	+8	+6	+2	–
14	+14/+9/+4	+6	+9	+6	+2	–
15	+15/+10/+5	+7	+9	+7	+3	Acuidade Aprimorada +3d6
16	+16/+11/+6/+1	+7	+10	+7	+3	Talento Adicional
17	+17/+12/+7/+2	+8	+10	+8	+3	–
18	+18/+13/+8/+3	+8	+11	+8	+3	–
19	+19/+14/+9/+4	+8	+11	+8	+3	–
20	+20/+15/+10/+5	+9	+12	+9	+4	Talento Adicional, Acuidade +4d6

Classes de PdMs

Todas as classes de Personagens do Mestre apresentadas no *Livro de Regras Básicas II* também existem no mundo de **Tormenta**, funcionando como suas versões originais.

Adepto

Assim como o combatente, o adepto costuma ser mais comum em comunidades isoladas ou pequenos vilarejos. Normalmente este papel acaba recaindo sobre o membro mais velho da comunidade, que se encarrega de oferecer conselhos e lições de sabedoria, principalmente quando não há um templo ou magos nas proximidades. Em locais remotos, um único adepto pode atender moradores de várias vilas, que às vezes chegam a viajar horas apenas para uma consulta.

Estes homens e mulheres costumam ser altamente respeitados, e às vezes até temidos. O fato de viverem isolados, estabelecendo-se em cabanas nas florestas, montanhas ou cavernas, bem como sua natureza mística e a aura de mistério que fazem questão de criar, alimentam histórias fantásticas — e em sua maioria exageradas — sobre seus hábitos e costumes. Muitas destas "lendas" são usadas pelas mães para assustar e educar suas crianças.

Habitantes de cidades maiores e mais sofisticadas não levam os adeptos muito a sério — afinal, estas pessoas têm contato com magos e clérigos com poderes muito mais impressionantes. Eles vêem os adeptos como farsantes ou simplesmente velhos senis à beira da loucura, o que costuma ser um grande equívoco.

Considerações Mecânicas: Nenhuma.

Aristocrata

Nem só de cavaleiros e guerreiros honrados é feita a nobreza de Arton. Muito pelo contrário. A aristocracia tem um papel fundamental no funcionamento do Reinado. São eles que, através de seus conhecimentos diplomáticos, fazem com que a relação entre os reinos funcione de modo adequado. É normal que cada reino tenha um grupo de aristocratas. Muitos deles, inclusive, fazem parte do Conselho de algumas cidades.

Aristocrata

Em caso de disputas e acordos entre reinos, são geralmente os aristocratas que tomam as rédeas das negociações, poupando o tempo de regentes, conselheiros e clérigos de Khalmyr.

Curiosamente, como poucas profissões em Arton, esta função tornou-se com o passar do tempo uma grande tradição entre membros do sexo feminino. Muitos dizem que a intuição, a sobriedade e o bom senso das mulheres são qualidades indispensáveis para um aristocrata.

Wordavaar Kordnek, que implantou o sistema de governo baseado em Conselhos vigente no Reinado, é tido como o patrono da aristocracia em Arton e visto como um verdadeiro ídolo.

Considerações Mecânicas: Nenhuma.

Combatente

Combatentes são muito comuns em Arton. Em pequenas vilas e aldeias é normal que um grupo de combatentes — muitas vezes liderados por um guerreiro — mantenha a ordem. Justamente por isso, é raro que algum deles deixe sua terra de origem para viver aventuras. Além da fidelidade à família e seus companheiros, faltam ao combatente, o ímpeto para se aventurar pelo continente, os recursos para financiar armas e armaduras, e o treinamento necessário para se tornar um verdadeiro guerreiro.

É normal que cada família de cada vilarejo tenha um combatente. Tradicionalmente este papel é assumido pelo pai. Conforme o tempo passa, a função é repassada para o filho mais velho quando este atinge a idade de dezesseis anos. Por ser um costume de comunidades pequenas e conservadoras, é extremamente raro que uma mulher assuma este papel. Aquelas que ousam desafiar este dogma são mal vistas pela sociedade.

Em cidades grandes, combatentes são vistos com desconfiança, considerados vagabundos e brigões. Um guerreiro, quando encontra membros desta classe, costuma tratá-los com desdém por ter muito mais recursos e habilidades.

Considerações Mecânicas: Nenhuma.

Especialista

Praticamente toda vila ou cidade de Arton tem pelo menos alguns especialistas (uma grande cidade como Valkaria pode, facilmente, ter milhares deles). Alguns alcançam grande reputação e fama (como bons armeiros, por exemplo), sendo extremamente respeitados na comunidade em que vivem.

Entretanto, um tipo específico desta classe tem mais destaque em Arton: o comerciante. Muitos têm adquirido grande perícia em lidar com bens e dinheiro, conquistando lugares privilegiados na sociedade artoniana. As várias guildas de comerciantes espalhadas pelo Reinado têm estendido sua influência, e muitas delas já conseguiram garantir a presença de membros proeminentes dentro do conselho de importantes cidades, capazes até de influir diretamente na decisão de regentes. Em algumas localidades, comerciantes de renome são mais influentes que aristocratas.

O exemplo mais claro dessa mudança de panorama é a ascensão de Guss Nossin, de Gorendill, que dissolveu o Conselho de sua cidade, assumiu o governo sozinho e tem pregado a união e organização dos comerciantes, algo que não agrada nem um pouco à nobreza.

Especialistas também estão entre as poucas classes capazes de fabricar armas de fogo (com a perícia Ofícios (armas de fogo)) como um pistoleiro, ou pilotar um balão (Profissão (baloeiro)) como um baloeiro goblin. Veja mais detalhes sobre estas habilidades em "Novas Perícias" e "Classes de Prestígio".

Considerações Mecânicas: Nenhuma.

Plebeu

Plebeus constituem a maior parte da população civilizada de Arton (perto de 70% do total), seja nas grandes cidades, áreas rurais ou pequenos vilarejos. Eles são o povo, o cidadão comum, que prefere trabalhar duro e levar uma vida tranqüila a enfrentar os riscos e perigos da carreira como aventureiro. A população plebéia de Arton inclui semi-humanos, embora a maioria esmagadora seja formada por humanos.

Ao contrário do que ocorre em outros mundos medievais, é comum que o plebeu artoniano saiba ler e escrever em Valkar, o idioma padrão do Reinado — graças à atuação da Ordem de Tanna-Toh, cujos clérigos também trabalham intensamente como professores e educadores. O analfabetismo só ocorre em vilarejos muito remotos ou tribos bárbaras.

Em geral o plebeu trabalha a terra ou cria animais para seu próprio sustento, e comercializa o excedente durante feiras. Plebeus pagam impostos ao governo de cada reino, que em troca fornece proteção contra os muitos monstros e vilões — mantendo milícias de soldados permanentes, ou contratando aventureiros para resolver problemas mais sérios.

Sendo Arton um mundo onde a profissão de aventureiro é muito comum, estes são aceitos pelos plebeus com mais naturalidade. No entanto, a visita de um grupo heróis poderosos (em geral 5° nível ou mais) a uma cidade pequena ainda será algo impressionante para eles. O povo artoniano gosta de tratar bem seus heróis, que são quase sempre bem-vindos (desde que não provoquem muitos estragos...).

Considerações Mecânicas: Nenhuma.

Classes de Prestígio

Todas as classes de prestígio apresentadas no *Livro de Regras Básicas II* também existem no mundo de **Tormenta**, de forma quase idêntica às suas versões originais. Entre elas, apenas o algoz sofre alterações — todas as outras seguem suas regras normais.

Algoz

Algozes não eram uma realidade em Arton há até pouquíssimo tempo. Mesmo levando em conta a existência de forças diabólicas e demoníacas nos Reinos dos Deuses, casos de "paladinos malignos" sempre foram tão raros que muitos duvidavam de sua existência. Entretanto, isso mudou com a chegada da Tormenta.

Após a recente expansão da área de Tormenta próxima ao reino de Trebuck, um novo tipo de lutador profano está se tornando conhecido em Arton, aumentando perigosamente as fileiras das ameaças malignas no continente. Trata-se do servo da Tormenta.

Ao que tudo indica, um servo da Tormenta é um aventureiro que aceita o desafio de explorar uma das áreas onde a misteriosa tempestade se estabeleceu. No entanto, uma vez que ele sobreviva tempo suficiente e mostre ser um herói de valor, será corrompido pelos misteriosos lordes demoníacos que governam essas regiões. O modo exato como isso acontece ainda é um mistério.

Um algoz leal à Tormenta recebe poderes malignos da mesma forma que um paladino recebe poder sagrado dos deuses. Ele representa o mal absoluto, seguindo ordens de seu misterioso patrono, embora tenha ainda seus objetivos pessoais e vontade própria. É raro que este algoz seja visto longe de uma área de Tormenta — suspeita-se que seus poderes fiquem reduzidos quando isso acontece.

Casos de aventureiros que tenham tornado-se servos da Tormenta são extremamente raros. Na verdade, existe apenas um amplamente conhecido. Trata-se de Black Skull, um caçador de recompensas que mantém sua identidade escondida sob a máscara de uma caveira (embora muitos sustentem que este seja, na verdade, seu verdadeiro rosto). O mercenário já era notório por sua dedicação ao cumprimento de seus contratos, e também por "voltar da morte" várias vezes. Agora, após emergir da área de Tormenta em Trebuck, ele se tornou ainda mais perigoso.

Nos últimos tempos, além de continuar a exercer sua antiga atividade como caçador de recompensas, ele tem vagado pelo reino, atacando as forças da resistência, capturando cidadãos e arrastando-os para Forte Amarid, hoje tomado pela Tormenta. O real objetivo destas ações ainda é desconhecido.

Considerações Mecânicas: Algozes que não tenham ligação com a Tormenta seguem as regras normais para esta classe. Já os servos da Tormenta têm os seguintes pré-requisitos adicionais:

Black Skull, Algoz da Tormenta

• Perícias: Conhecimento (áreas de Tormenta) +4.

• Talentos: Terreno Familiar (áreas de Tormenta).

• Especial: Em vez de fazer contato com um extraplanar maligno, deve ter visitado uma área de Tormenta e feito contato pacífico com um dos lordes responsáveis pelo comando do lugar.

• Imunidade à Tormenta: Um algoz da Tormenta não recebe níveis negativos e nem é afetado pelo clima em áreas de Tormenta, como se estivesse sempre sob efeito da magia *proteção contra a Tormenta.*

• Serviçal Diabólico: Um algoz da Tormenta de 5º nível pode convocar um servo da mesma forma que um algoz comum, mas a criatura será uma versão monstruosa, insetóide, de um animal normal. Além de seus poderes normais, ela terá as mesmas imunidades comuns a todos os demônios da Tormenta (veja em **TD20: Guia do Mestre**, em "Criaturas").

• Aliança com os Demônios: Um algoz da Tormenta é automaticamente reconhecido e obedecido por qualquer demônio da Tormenta que tenha Dados de Vida inferiores a seu nível como algoz. Demônios com DVs iguais ou acima de seu nível não o obedecem, mas também não atacam o algoz — a menos que sejam atacados primeiro. Um servo da Tormenta pode comandar ao mesmo tempo até 2 DVs de demônios para cada nível de algoz (sem incluir seu próprio Serviçal Diabólico).

Anão Defensor

Há muito tempo atrás, os anões do reino subterrâneo de Doherimm travavam uma sangrenta e longa guerra contra uma raça de trolls subterrâneos chamada ghillanin. Durante boa parte do conflito os anões conseguiram manter-se em vantagem, mas os terríveis trolls encontraram uma brecha nas defesas e invadiram o reino. Para combater os inimigos foram convocados todos os anões de todas as partes de Arton, evento que ficou conhecido como Chamado às Armas. A estratégia foi bem-sucedida e a orgulhosa raça, mesmo com baixas irreparáveis, venceu a guerra após dez anos de luta.

Como resultado desse conflito surgiu entre os anões uma extrema preocupação com a segurança do reino. Era preciso garantir que tragédia semelhante jamais voltasse a acontecer. Assim, foi criada a Guarda de Elite, um destacamento especial dentro do exército dos anões, com o objetivo de proteger áreas críticas de Doherimm.

Em Arton, um anão defensor provavelmente será um membro da Guarda de Elite — embora eles também existam em pontos remotos do reino, protegendo comunidades afastadas da capital. Normalmente, apenas anões guerreiros e paladinos de Khalmyr abraçam esta carreira, mas clérigos também podem acabar se tornando defensores.

É raro que um anão defensor abandone Doherimm para participar de aventuras fora do reino, mas pode ocorrer que um ou mais membros desta classe sejam destacados para missões em terreno estrangeiro quando necessário. Normalmente tais missões envolvem escoltar diplomatas ou nobres, ou então zelar pela segurança de algo. De qualquer modo, quando um anão defensor é visto na superfície, é porque algo muito importante (ou grave) está para acontecer.

Considerações Mecânicas: Nenhuma.

Andarilho do Horizonte

Eles podem, à primeira vista, ser confundidos com nômades. Contudo, enquanto estes vivem vagando para afastar-se de problemas, os andarilhos do horizonte fazem o mesmo em busca de emoções, desafios e descobertas. São viajantes incessantes, que entram em comunhão com o próprio ambiente como se este fosse seu próprio companheiro de jornadas. Desbravar é sua palavra de ordem. Nunca ficam muito tempo em um mesmo lugar, ansiosos por conhecer novas paragens, novas fronteiras.

No passado, antes do cativeiro de Valkaria, muitos de seus devotos pertenciam a esta classe — contentando a deusa com aventuras, descobertas e desafios. Hoje, entretanto, a Deusa da Ambição e sua influência estão restritas ao reino de Deheon, e não há mais andarilhos agindo em seu nome.

Atualmente muitos são bardos, exploradores ou devotos de Tanna-Toh, famintos por conhecimento. Foi obra de um deles, Gregginni Evhorio, o primeiro mapa do Reinado utilizado largamente até os dias de hoje — e mais tarde reformulado pelo Rei Rohd, ex-regente de Sambúrdia.

Rangers e bárbaros que tenham se tornado andarilhos do horizonte costumam guiar aventureiros até territórios onde outros guias jamais ousariam pisar, como as Montanhas Sanguinárias ou as áreas de Tormenta.

Considerações Mecânicas: Um andarilho acrescenta Áreas de Tormenta aos tipos de ambiente que pode escolher devido à sua habilidade de classe Domínio de Terreno. Como benefício, ele recebe o talento Resistência à Tormenta, ou Terreno Familiar (áreas de Tormenta), como um talento bônus.

O andarilho também acrescenta Áreas de Tormenta (Planar) aos tipos de ambiente que pode escolher devido à sua habilidade Domínio de Terreno Planar. Como benefício, o andarilho não recebe níveis negativos por entrar desprotegido em áreas de Tormenta. Esta resistência não se aplica a qualquer outra forma de dreno de energia, como aquela provocada por certos mortos-vivos.

Arqueiro Arcano

Nos áureos tempos em que as torres de Lenórienn se erguiam imponentes na paisagem de Lamnor e os elfos ainda eram uma raça orgulhosa e altiva, ser um arqueiro arcano era uma grande honra. Somente membros da alta nobreza podiam assumir este papel, que requer um treinamento árduo e longo. Estes arqueiros costumavam comandar tropas élficas durante a Infinita Guerra contra os hobgoblins.

Mas nos dias de hoje, quando Lenórienn é apenas uma

lembrança saudosa e os elfos estão espalhados e desorganizados, os arqueiros arcanos são muito raros. Poucos sobreviveram ao massacre, e menos ainda surgiram mais tarde — pois não existe mais uma comunidade élfica onde possam treinar sua arte. Por sua raridade, aqueles que ainda existem são extremamente respeitados pela maioria dos membros da raça, e vistos como um retrato do orgulho élfico.

Um dos maiores heróis da história de Lamnor e um dos fundadores de Lenórienn, Lariandhas Arianathanor, era um arqueiro arcano de extrema habilidade. Inúmeras lendas e canções narram seus extraordinários feitos e seu triste fim, envenenado por uma amante graças às vis maquinações de seus rivais na corte élfica. A importância de Lariandhas é tão grande entre os arqueiros arcanos que, dizem as lendas, ele voltará dos mortos e será o responsável por disparar a flecha de fogo que matará Thwor Ironfist, o General da Aliança Negra.

Considerações Mecânicas: Nenhuma.

Arquimago

Alguns praticantes de magia arcana alcançam o mais alto patamar possível, graças a seu esforço e paixão pela arte. Eles são conhecidos como arquimagos.

Na Arton atual, existem apenas dois arquimagos de grande renome: Talude, o Mestre Máximo da Magia; e Vectorius, o Senhor de Vectora. Quaisquer outros conjuradores arcanos com tanto poder permanecem, pelo menos por enquanto, desconhecidos pelo público e pela maioria dos aventureiros — mas o mundo tem histórias sobre outros grandes magos do passado. Antes da Grande Batalha, nos tempos áureos de Lamnor, é dito que três grandes arquimagos muito poderosos viviam na parte sul do continente. Porém, as mesmas lendas sustentam que os três desapareceram após batalharem ferozmente uns contra os outros. Ninguém conhece o motivo do conflito.

Outra arquimaga lendária teria sido a bruxa Hangpharstyth, que enlouqueceu e morreu em uma explosão mística em seu castelo, no ístmo que liga os dois continentes principais e hoje recebe seu nome.

Considerações Mecânicas: Nenhuma.

Assassino

Em Arton, nunca chame alguém de assassino! Muitos deles consideram isso uma imperdoável grosseiria. Preferem ser conhecidos como "Removedores de Pessoas Inconvenientes".

Os assassin... ahn... Removedores são especialistas na fabricação de venenos (e antídotos), armadilhas, disfarces, arrombamento, falsificação, camuflagem, demolição e outras atividades de espionagem — mas, ao contrário dos Espiões, eles sabem lutar tão bem quanto qualquer guerreiro. Alguns, mais honrados, oferecem às suas vítimas uma chance de lutar e travam longos duelos; outros preferem eliminar seus alvos de forma rápida e limpa, com uma flecha certeira ou veneno fulminante; e outros ainda, cruéis, fazem suas vítimas agonizarem durante longas horas...

Contratar os serviços de um assa... Removedor será sempre arriscado. Por causa do alto preço cobrado pelos mais habilidosos, apenas os muito ricos usam seus serviços. Mesmo

Vectorius, Arquimago

assim, alguns mudam de lado ao tilintar do ouro, voltando-se contra seus contratadores. Outros seguem severos códigos de honra, do tipo "sempre cumprir um contrato" — e podem, da mesma forma, assassinar seu contratador caso a vítima pague bem pelo serviço.

Assassinos são temidos em qualquer lugar. Até mesmo outros tipos de malfeitores não vêm com bons olhos os adeptos desta profissão. Muitos ladrões heróicos, que preferem ver o lado "romântico" de sua função, se ofendem quando comparados ou confundidos com assassinos.

Para os assassinos, que devem ser sutis e discretos e manter sua verdadeira natureza oculta, é essencial ter uma marca registrada — algo que ateste a autoria de seu trabalho, pois assim podem ser reconhecidos por suas façanhas. O modo como fazem isso varia. Alma, uma assassina notória em Yuden, ficou famosa por jamais deixar qualquer marca de violência em suas vítimas. Nunca ninguém conseguiu descobrir seu método. Já os assassinos da Adaga, uma guilda de Ahlen — reino onde esta profissão é bastante difundida —, costumam deixar ao lado de suas vítimas um exemplar da arma que dá nome à organização, feita em prata. Não existe ofensa maior do que copiar a marca de outro assassino para incriminá-lo, conquistar notoriedade, ou por qualquer outro motivo. Invariavelmente o autor da afronta é caçado e morto.

Embora sejam mortais e habilidosos, assassinos geralmente evitam matar qualquer pessoa além de seu alvo, a menos que este se interponha entre ele e seu objetivo.

Considerações Mecânicas: Nenhuma.

Cavaleiro Místico

Muitos aventureiros preferem enveredar pelos caminhos tortuosos da magia, das energias místicas que regem o mundo. Outros depositam sua confiança na força de seus músculos e armas. Mas o cavaleiro místico vê o melhor de cada uma destas linhas antagônicas, e aplica sua força de vontade para estudar ambos. Tanto a espada quanto a magia arcana são seus aliados.

Alguns cavaleiros também são vistos entre os membros do Protetorado do Reino, onde heróis versáteis são valorizados. No entanto, estes guerreiros-magos são encontrados com mais freqüência no reino de Wynlla, onde mesmo o mais brutal lutador dificilmente abre mão do poder mágico. Inicialmente vistos com desconfiança, aos poucos o povo do reino (principalmente na capital Sophand) passou a ver vantagens nestes aventureiros tão polivalentes. Parte disso se deve aos esforços do primeiro cavaleiro místico conhecido no Reinado — o veterano Ravvar Quavitt, hoje responsável pela formação de novos membros desta classe em sua academia, localizada entre Sophand e Coridrian.

Em geral os cavaleiros místicos vagam pelo continente à procura de aventuras, sempre interessados em aprender cada vez mais — seja com magos, seja com guerreiros mais experientes.

Considerações Mecânicas: Nenhuma.

Dançarino das Sombras

Por suas habilidades extraordinárias furtivas, dançarinos das sombras acabam quase sempre assumindo o papel de espiões. Alguns agem de modo independente, mas é mais comum que existam grandes guildas organizadas para treinar novos agentes. Também conhecidas apenas como "guildas das sombras", estas organizações funcionam sob a fachada aparentemente inofensiva — como uma guilda comercial, um grupo de estudiosos, ou mesmo uma ordem de clérigos.

Note que nem todas as guildas das sombras têm propósitos sinistros: conta-se que existe uma delas a serviço da família real de Deheon, com o objetivo de infiltrar agentes próximos aos regentes de nações problemáticas — como Yuden, Portsmouth e Tapista — para vigiar seus movimentos. Estes, por sua vez, muito provavelmente também devem possuir dançarinos contratados com os mesmos objetivos...

Alguns dançarinos das sombras preferem empregar seus talentos de maneiras bem mais peculiares. Aghbar, o Magnífico, é famoso por usar suas habilidades em shows de escapismo. Atualmente ele é uma das principais atrações no Circo dos Irmãos Thiannate. Um bom número de pequenos cultos à deusa Tenebra também são quase totalmente integrados por dançarinos.

Considerações Mecânicas: Nenhuma.

Discípulo do Dragão

Por seu imenso poder, dragões consideram-se criaturas nobres, privilegiadas, muito superiores às outras raças. Vez ou outra, porém, dragões podem experimentar desejos — ou até mesmo se apaixonar — pelos seres que desprezam. Os frutos dessa união podem ser poderosos meio-dragões, ou apenas criaturas com sangue de dragão, sem habilidades especiais. No entanto, a herança draconiana pode ressurgir gerações mais tarde, na forma de poderes fantásticos.

Discípulos do dragão são aventureiros que descobrem possuir essa herança, e então aprimoram suas habilidades para aumentar seus poderes. Muitos fazem isso porque não se ajustam à sociedade onde nasceram, buscando conforto na herança dracônica. Não é raro que decidam louvar os Dragões-Reis — os seis maiores e mais antigos dragões de Arton, que representam as seis espécies principais. O modo como são recepcionados varia: é sabido que Beluhga costuma aceitá-los de bom grado em suas terras geladas, enquanto Sckhar não costuma mostrar a mesma boa vontade.

Também não é raro que um díscipulo do dragão se isole em algum ponto remoto, ou procure um monastério em busca de entendimento e paz interior.

Considerações Mecânicas: Ao escolher o tipo de dragão de sua descendência, o personagem deve adotar uma das seis espécies de Arton: branco, negro, verde, azul, marinho ou vermelho. Mais detalhes em **TD20: Guia do Mestre**, em "Criaturas".

Duelista

Em Arton, esta classe de prestígio é substituída pela nova classe básica swashbuckler. Veja em "Novas Classes".

Hierofante

Em Arton, esta classe de prestígio é substituída pelo modelo sumo-sacerdote. Veja em "O Panteão".

Mestre do Conhecimento

Acadêmicos, sábios e estudiosos compõem o contingente de mestres do conhecimento em Arton. Muitos são reclusos, afundados em livros e pergaminhos na Academia Arcana, templos de Tanna-Toh e outras instituições dedicadas ao estudo e pesquisa. Outros preferem conquistar seu conhecimento em longas jornadas, muitas vezes ao lado de aventureiros — pois acreditam que há coisas realmente importantes para saber, mas estas ficam escondidas em locais perigosos. Assim, o mestre do conhecimento muitas vezes decide acompanhar um grupo de heróis, ajudando-os com sua sabedoria, mas também colhendo novas e preciosas informações.

Também não é raro o membro desta classe que acaba atuando como conselheiro pessoal de algum governante, ou mesmo como membro de um conselho regente. Praticamente todos são devotos fervorosos (mas nem sempre clérigos) de Tanna-Toh, a Deusa do Conhecimento.

Considerações Mecânicas: Nenhuma.

Taumaturgista

Certos conjuradores confiam no poder de invocar criaturas de outros planos para auxiliá-los em seus objetivos. Membros malignos desta classe especilizam-se na invocação de diabos e demônios, enquanto aqueles de tendência bondosa concentram-se em conjurar criaturas celestiais.

Em ambos os casos, tais criaturas quase sempre são provenientes dos Reinos dos Deuses — e por esse motivo quase

todos os taumaturgistas existentes iniciaram suas carreiras como clérigos. Eles usam suas habilidades para conjurar e controlar seres fantásticos nativos desses Planos, empregando-os para satisfazer os desejos de seu patrono divino.

Correm rumores de que alguns taumaturgistas se encontram estudando e pesquisando formas de conjurar e controlar os temíveis demônios da Tormenta, fazendo pactos profanos com seus lordes — da mesma forma que agem os servos da Tormenta. Outros tentam atingir o mesmo objetivo com a intenção de capturar e estudar os monstros, para auxiliar as forças do Bem. Se alguém será bem-sucedido na empreitada, e se tal fato será bom ou ruim, só o tempo poderá dizer...

Considerações Mecânicas: Nenhuma.

Teurgo Místico

Todos concordam que a magia divina vem dos deuses, mas a verdadeira origem da magia arcana não parece ser um consenso geral. Existem duas correntes de pensamento principais, cada uma defendida por um dos maiores magos do mundo: Vectorius afirma que poderes arcanos são um recurso natural a ser explorado com rigor e disciplina, enquanto a Deusa da Magia seria uma fraude; por outro lado, o grande Talude é um devoto fervoroso de Wynna, e a magia arcana seria sua generosa dádiva para todos que a aceitarem.

A existência do teurgo místico não favorece nenhuma das teorias. Estes conjuradores são igualmente habilidosos com magia arcana e divina, utilizando ambas como se fossem a mesma — seja absorvendo-a como diz Vectorius, seja caindo nas graças de Wynna como afirma Talude. De fato, alguns teurgos afirmam ter conquistado seu poder com estudo e treino, enquanto outros agradecem à Deusa da Magia pela bênção recebida.

Não importando a origem de seu poder, o teurgo místico é um conjurador versátil — e sua presença em qualquer grupo de aventureiros é bastante apreciada, especialmente quando não se pode contar com um mago e também um clérigo. A mais conhecida representante desta classe é Gwen Haggenfar, sumo-sacerdotisa de Wynna.

Considerações Mecânicas: Nenhuma.

Trapaceiro Arcano

Estes astutos aventureiros combinam a versatilidade da magia com a furtividade e "malandragem" dos ladinos, sendo em geral praticantes de magia que veneram Hyninn, o Deus dos Ladrões. Como era de se esperar, a maioria dos membros desta classe é proveniente de Ahlen, o famigerado Reino da Intriga — mas eles podem ocorrer em quase qualquer parte do Reinado. Em Wynlla, por exemplo, seu versátil conjunto de habilidades é empregado em jogos de intriga e espionagem entre magos rivais.

Existe no Reinado uma sociedade secreta informal composta apenas por trapaceiros arcanos — a Fraternidade Leal de Hackletraktaloom. Exceto pelo fato de que o grupo nada tem de fraterno ou leal, nada é muito certo a seu respeito. Seus objetivos são desconhecidos, seus membros não são facilmente identificados, e qualquer um interrogado a respeito nega a existência da mesma até a morte. Uma vez por ano eles se reúnem em lugar desconhecido (obviamente), onde pregam peças uns nos outros e participam de um grande concurso, no qual cada participante tenta explicar o que é ou quem foi o tal Hackletraktaloom que dá nome à sociedade (uma vez que nem eles mesmos sabem o que diabos isso significa).

Considerações Mecânicas: Nenhuma.

Teurga Mística

Novas Classes de Prestígio

Baloeiro Goblin

Em Arton, transporte aéreo é um luxo para poucos. Montarias voadoras são raras, e nem todos os magos e feiticeiros podem usar seu poder para voar ou fazer voar seus aliados. Aqueles que decidem cobrar por esses serviços exigem preços muito altos. Existe, contudo, uma opção mais barata...

Os serviços de um baloeiro goblin costumam ser requisitados por aventureiros novatos e sem recursos, que precisam de transporte aéreo. É uma forma arriscada de viajar: ventos fortes podem tirar o balão da rota, e em média uma em cada três viagens resulta em queda. Ainda assim, muitas vezes esta pode ser a melhor opção para cruzar pântanos, mares, montanhas e outros terrenos de travessia difícil.

Além de saber operar e consertar seu balão, o baloeiro goblin é um combatente razoável: ele carrega consigo pedras, lanças e até pequenas granadas que pode deixar cair sobre as vítimas durante o vôo. Um baloeiro goblin também sofre pouco dano por quedas.

Pré-requisitos: Para se tornar um baloeiro goblin, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

- Raça: Hã... goblin.
- Perícias: Ofícios (balões) 6 graduações, Conhecimento (geografia) 6 graduações.
- Talentos: Foco em Perícia (Ofícios [balões]).
- Especial: Deve possuir um balão goblin (veja em "Equipamentos").

Dado de Vida: d6.

Perícias de Classe: As perícias de classe do baloeiro goblin (e a habilidade chave de cada perícia) são: Acrobacia (Des), Arte da Fuga (Des), Concentração (Cons), Equilíbrio (Des), Natação (For), Observar (Sab), Ofícios (Int), Operar Mecanismo (Int), Ouvir (Sab), Procurar (Sab), Profissão (baloeiro) (Int), Saltar (For) e Sobrevivência (Sab).

Pontos de Perícias a cada nível: 4 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

Todas as características a seguir pertencem a esta classe:

Usar Armas e Armaduras: O baloeiro goblin sabe usar todos os tipos de armas simples e armaduras leves, mas não sabe usar nenhum tipo de

Baloeiro Goblin

Nível	Ataque Base	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial
1	+0	+0	+2	+0	Combate aéreo +1
2	+1	+0	+3	+0	Cabeça nas nuvens +1
3	+2	+1	+3	+1	Manobras defensivas
4	+3	+1	+4	+1	Combate aéreo +2, cabeça nas nuvens +2
5	+3	+1	+4	+1	Duro na queda
6	+4	+2	+5	+2	Cabeça nas nuvens +3
7	+5	+2	+5	+2	Combate aéreo +3
8	+6	+2	+6	+2	Cabeça nas nuvens +4
9	+6	+3	+6	+3	"Estou bem, pessoal!"
10	+7	+3	+7	+3	Combate aéreo +4, cabeça nas nuvens +5

escudo. As penalidades por usar armaduras mais pesadas que um corselete de couro são aplicadas às perícias Acrobacia, Arte da Fuga, Equilíbrio, Escalar, Esconder-se, Furtividade, Punga e Saltar.

Combate Aéreo: No 1° nível, e a cada três níveis subseqüentes, o baloeiro goblin recebe um bônus de +1 em suas jogadas de ataque à distância quando combate a bordo de seu balão em vôo.

Cabeça nas Nuvens: No 2° nível, e a cada dois níveis subseqüentes, o baloeiro goblin recebe um bônus de competência de +1 em todas as suas perícias de classe quando está voando com seu balão.

Manobras Defensivas: No 3° nível, o baloeiro goblin pode acrescentar seu bônus de Destreza aos testes de Profissão (baloeiro) quando tenta impedir que o balão receba um ataque.

Duro na Queda: No 5° nível, o baloeiro goblin recebe apenas metade do dano normal provocado por quedas.

"Estou bem, pessoal!": No 9° nível, o baloeiro goblin já despencou tantas vezes que se tornou extraordinariamente resistente a quedas. Ele sempre recebe dano mínimo por quedas (por exemplo, 3 em 3d6).

Engenhoqueiro Goblin

Engenhoqueiro Goblin

Exceto pelo famoso Lorde Niebling, não há gnomos em Arton. Mas há razoáveis substitutos.

Como na maioria dos mundos, o goblin artoniano é totalmente incapaz de lidar com magia arcana — eles nunca podem ser magos. Apesar disso, um goblin pode ser tão inteligente quanto qualquer humano. Como resultado, essa deficiência em magia incentivou a raça na busca por soluções alternativas para seus problemas. Da mesma forma que seus primos hobgoblins, muitos goblins se especializam na criação de engenhocas mecânicas para variados fins.

Para resolver problemas simples que os humanos costumam solucionar com mágica, os goblins recorrem a aparelhos de eficiência duvidosa. Sem dúvida o mais famoso exemplo disso são seus balões de ar quente (veja o baloeiro goblin); uma vez que goblins nunca podem voar através de magia, balões são uma alternativa razoável. Quase ninguém em seu juízo perfeito confia em um dispositivo feito por goblins — mas, quando meios mágicos não estão disponíveis, muitas vezes um invento goblin é a única opção.

O engenhoqueiro goblin pode produzir artefatos tecnológicos muito acima do nível técnico de Arton: máquinas a vapor, armas de fogo, pólvora, imprensa e até aparelhos elétricos rudimentares, como o telégrafo. Podem parecer feitos impressionantes — mas não quando a mágica pode substituir todos eles de forma mais simples, segura e barata.

Ver um engenhoqueiro em ação chega a provocar tonturas! Carregado de peças e ferramentas, ele consegue construir, consertar ou improvisar máquinas fantásticas em pouquíssimo tempo, ainda que seu desempenho seja precário — em geral funcionam apenas uma vez, ou durante poucos momentos.

Pré-requisitos: Para se tornar um engenhoqueiro goblin, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

- Raça: Goblin, pois é.
- Perícias: Ofícios (alquimia) 6 graduações, Ofícios (forjaria) 6 graduações, Operar Mecanismo 6 graduações.
- Talentos: Foco em Perícia (Ofícios [forjaria]).

Dado de Vida: d4.

Perícias de Classe: As perícias de classe do engenhoqueiro goblin (e a habilidade chave de cada perícia) são: Abrir Fechaduras (Des), Avaliação (Int), Concentração (Cons), Conhecimento (Int), Decifrar Escrita (Int), Equilíbrio (Des), Falsificação (Int), Observar (Sab), Ofícios (Int), Operar Mecanismo (Int), Ouvir (Sab), Procurar (Int) e Profissão (Sab).

Pontos de Perícias a cada nível: 4 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

Todas as características a seguir pertencem a esta classe:

Usar Armas e Armaduras: O engenhoqueiro goblin sabe

usar as seguintes armas: adaga, clava, martelo leve, martelo com gancho, besta leve, besta pesada e bordão. Não sabem usar armaduras ou escudos. As penalidades por usar armaduras mais pesadas que um corselete de couro são aplicadas às perícias Acrobacia, Arte da Fuga, Equilíbrio, Escalar, Esconder-se, Furtividade, Punga e Saltar.

Engenhocas: O engenhoqueiro pode produzir em pouco tempo um aparelho capaz de simular os efeitos de qualquer magia, mas sempre de forma não mágica. Ele pode, por exemplo, construir um veículo a vapor capaz de carregar pessoas ou cargas (como uma *montaria arcana* ou um *disco flutuante*), uma máquina voadora (*levitação, vôo...*), um autômato (*invocar criaturas*), uma arma de fogo (*bola de fogo, relâmpago...*), uma flauta hipnótica (*enfeitiçar pessoas*), um projetor de imagens (*imagem silenciosa, imagem menor...*), uma arma de dardos tranqüilizantes (*sono*) e quaisquer outras.

Sob quase todos os aspectos, uma engenhoca é igual a uma magia. A quantidade de aparelhos que um engenhoqueiro consegue ativar por dia é igual à quantidade de magias por dia que um mago de mesmo nível pode conjurar (veja a Tabela 3–20 no *Livro do Jogador*). Como um mago, o engenhoqueiro também está limitado por sua Inteligência para aprender e lançar magias, e também acrescenta novos engenhos a seu repertório quando avança de nível.

Os aparelhos de um engenhoqueiro podem imitar apenas magias arcanas das escolas abjuração, conjuração, encantamento, evocação e ilusão (apenas sensação, idéia e sombra).

Da mesma forma que uma magia, uma engenhoca se esgota (ou descarrega) quando utilizada, devendo ser reconstruída, recarregada ou ajustada para uma nova utilização. Isso consome exatamente o mesmo tempo de que um mago precisa para memorizar suas magias (entre 15 minutos e uma hora).

Quaisquer condições necessárias para lançar uma magia também são necessárias para ativar uma engenhoca que faça a mesma coisa. Por exemplo, uma magia de *míssil mágico* conjurada por um mago tem componentes verbais e gestuais. Da mesma forma, um disparador mecânico de mísseis feito por um engenhoqueiro exige comandos vocais e aperto de botões para funcionar. Componentes materiais para engenhocas são diferentes daqueles empregados na magia correspondente (geralmente na forma de peças ou combustível), mas sempre têm o mesmo valor em peças de ouro.

Uma engenhoca está sujeita a chance de falha da mesma forma que uma magia, sob as mesmas condições (uso de armadura, por exemplo). Resistência à Magia não protege contra as engenhocas, porque não são efeitos mágicos. Engenhocas também não podem ser afetadas por *dissipar magia* e efeitos de antimagia. No entanto, pelo mesmo motivo, elas também não afetam criaturas que sejam vulneráveis apenas a magia.

Construir Familiar: Da mesma forma que um mago ou feiticeiro podem invocar um animal familiar, o engenhoqueiro pode construir um pequeno animal mecânico — como um sapo, gato, falcão... — que desempenha as mesmas funções. Este autômato age e se comporta exatamente como um animal de mesmo tipo, mas será uma criatura do tipo construto, em vez de uma besta mágica. Exceto por este detalhe, todas as regras normais para familiares (*Livro do Jogador*, página 51) se aplicam ao familiar autômato.

Talentos Adicionais: Da mesma forma que um mago, a cada cinco níveis o engenhoqueiro adquire um talento adicional, que precisa ser um talento metamágico (válido apenas para engenhocas). Talentos de criação de itens e Dominar Magia não se aplicam a engenhocas. O mesmo vale para talentos elementais metamágicos.

Explorador da Tormenta

Em Arton, quando alguém se comporta como maluco, é comum dizer que Fulano é "mais insano que um explorador da tormenta".

Este explorador surgiu com a necessidade urgente de obter informações sobre a Tormenta que devora Arton. Ele é um mestre em sobreviver nessas áreas demoníacas e corrompidas, onde nada mais sobrevive. São regularmente contratados pelo governo de Trebuck, pelo Protetorado do Reino, pela Academia Arcana e outras pessoas ou entidades interessadas em des-

Engenhoqueiro Goblin

Nível	Ataque Base	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial
1	+0	+0	+0	+2	Engenhocas, construir familiar
2	+1	+0	+0	+3	–
3	+1	+1	+1	+3	–
4	+2	+1	+1	+4	–
5	+2	+1	+1	+4	Talento adicional
6	+3	+2	+2	+5	–
7	+3	+2	+2	+5	–
8	+4	+2	+2	+6	–
9	+4	+3	+3	+6	–
10	+5	+3	+3	+7	Talento adicional

Explorador da Tormenta

Nível	Ataque Base	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial
1	+1	+2	+2	+0	Resistência à Tormenta +1
2	+2	+3	+3	+0	Inimigo de demônios +1
3	+3	+3	+3	+1	Resistência à Tormenta +2
4	+4	+4	+4	+1	Inimigo de demônios +2, preservação da vida -3
5	+5	+4	+4	+1	Resistência à Tormenta +3
6	+6	+5	+5	+2	Preservação da vida -2
7	+7	+5	+5	+2	Resistência à tormenta +4, inimigo de demônios +3
8	+8	+6	+6	+2	Preservação da vida -1
9	+9	+6	+6	+3	Resistência à Tormenta +5
10	+10	+7	+7	+3	Inimigo de demônios +4, preservação da vida 0

cobrir formas de combate à tempestade mística. Poucos grupos de aventureiros se arriscam a entrar na Tormenta sem levar consigo um destes exploradores como guia.

O explorador é resistente à maioria dos efeitos nocivos da Tormenta. Ele também tem pouca chance de enlouquecer ao avistar a Tormenta ou seus demônios. Na verdade, isso ocorre porque eles JÁ são meio loucos — coisa inevitável quando você fica exposto a tantos horrores. Todo explorador tem alguma forma de perturbação mental.

Pré-requisitos: Para se tornar um explorador da Tormenta, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

- Tendência: Caótica.
- Perícias: Conhecimento (áreas de Tormenta) 6 graduações, Sobrevivência 6 graduações.
- Talentos: Rastrear, Terreno Familiar (áreas de Tormenta), Resistência à Tormenta.
- Especial: Deve ter visitado uma área de Tormenta.

Dado de Vida: d10.

Perícias de Classe: As perícias de classe do explorador da Tormenta (e a habilidade chave de cada perícia) são: Conhecimento (áreas de Tormenta) (Int), Cura (Sab), Escalar (For), Esconder-se (Des), Furtividade (Des), Natação (For), Observar (Sab), Ofícios (Int), Ouvir (Sab), Procurar (Sab), Profissão (Sab), Saltar (For) e Sobrevivência (Sab).

Pontos de Perícias a cada nível: 4 + modificador de Inteligência.

Exploradora da Tormenta

Características da Classe

Todas as características a seguir pertencem a esta classe:

Usar Armas e Armaduras: O explorador da Tormenta sabe usar todas as armas simples e comuns, armaduras (leves, médias e pesadas) e escudos. As penalidades por usar armaduras mais pesadas que um corselete de couro são aplicadas às perícias Acrobacia, Arte da Fuga, Equilíbrio, Escalar, Esconder-se, Furtividade, Punga e Saltar.

Resistência à Tormenta: No 1º nível, e a cada 2 níveis subseqüentes, o explorador da Tormenta recebe um bônus de +1 em todos os testes de resistência contra os efeitos nocivos da Tormenta, bem como ataques especiais de demônios da Tormenta. Este bônus é cumulativo com o talento Resistência à Tormenta.

Inimigo dos Demônios: No 1° nível, e a cada 3 níveis subseqüentes, o explorador da Tormenta recebe um bônus de +2 em Blefar, Ouvir, Sentir Motivação, Observar e Sobrevivência contra todos os tipos de demônios da Tormenta. Do mesmo modo, ele recebe esse modificador como bônus para calcular o dano com armas contra esse tipo de criatura. Note que esta habilidade é idêntica à habilidade de classe Inimigo Predileto do ranger. Caso o explorador seja também um ranger que possua extraplanares como Inimigo Preferido, os bônus se acumulam.

Preservação da Vida: Qualquer criatura viva desprotegida em uma área de Tormenta recebe quatro níveis negativos. No entanto, o explorador da Tormenta é mais resistente a esse efeito: no 4° nível, um explorador desprotegido recebe apenas três níveis negativos; no 6° nível, dois níveis negativos; no 8° nível, um nível negativo; e no 10° nível, um explorador desprotegido não recebe nenhum nível negativo. Note que esta resistência não se aplica a qualquer outra forma de dreno de energia, como aquela provocada por certos mortos-vivos.

ERICA HORITA 2004

Gladiador Imperial

Gladiador Imperial

O gladiador é um guerreiro profissional, um artista que usa sua habilidade em combate para divertir o público durante grandes shows. Em cidades como Valkaria, Triunphus e Tiberius, onde combates de arena são um entretenimento popular, os gladiadores são os maiores astros e estrelas.

Poder e habilidade em combate são importantes para o gladiador, mas ainda mais importantes são sua aparência, presença e carisma. Seu objetivo maior NÃO É vencer todas as lutas, e sim conquistar o público lutando de forma impressionante. Nem sempre o vencedor recebe aplausos: um lutador vulgar, sem brilho ou com má reputação, jamais será bem-sucedido — mesmo vencendo. Por outro lado, a meio-elfa Loriane não é uma guerreira de habilidade excepcional, mas mesmo assim é adorada em todo o Reinado.

Muitos gladiadores se estabelecem em arenas próprias, enquanto outros levam uma vida errante fazendo apresentações por onde passam. Essa dependência do público faz do gladiador um guerreiro urbano, apreciador do conforto das grandes cidades. Exatamente oposto a um ranger, por exemplo.

As armas tradicionais do gladiador são o tridente, a rede e o gladius (espada curta). No entanto, eles podem usar qualquer arma exótica e incomum — quanto mais incomum, melhor. Suas armaduras são sumárias, exibindo o corpo muito mais do que protegendo; sua função é apenas estética.

Membros de qualquer raça podem ser gladiadores: esta é uma das poucas profissões em que um meio-orc pode ser aclamado como herói pela multidão...

Pré-requisitos: Para se tornar um gladiador imperial, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

- Bônus Base de Ataque +4.
- Perícias: Acrobacia 3 graduações, Atuação 3 graduações.
- Talentos: Foco em Arma (espada curta, tridente, rede ou qualquer arma exótica), Torcida.

Dado de Vida: d10.

Perícias de Classe: As perícias de classe do gladiador imperial (e a habilidade chave de cada perícia) são: Acrobacia (Des), Adestrar Animais (Car), Atuação (Car), Blefar (Car), Cavalgar (Des), Equilíbrio (Des), Intimidar (Car), Ofícios (Int), Saltar (For), Sentir Motivação (Sab).

Pontos de Perícias a cada nível: 4 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

Todas as características a seguir pertencem a esta classe:

Usar Armas e Armaduras: O gladiador imperial sabe usar todos os tipos de armas simples e comuns, armaduras (leves e médias) e escudos. As penalidades por usar armaduras mais pesadas que um corselete de couro são aplicadas às perícias Acrobacia, Arte da Fuga, Equilíbrio, Escalar, Esconder-se, Furtividade, Punga e Saltar. Quando estiver usando uma armadura leve ou armadura nenhuma, o gladiador pode lutar com duas armas como se tivesse o talento Combater com Duas Armas. Ele perde esses talentos especiais quando estiver

usando armaduras médias ou pesadas, ou quando usar uma arma dupla (a espada de duas lâminas, por exemplo).

Acuidade com Arma: No 1° nível, o gladiador pode usar seu modificador de Destreza ao invés de Força ao usar uma espada curta, tridente ou rede. Essa habilidade funciona como o talento Acuidade com Arma, mas apenas com a espada curta, tridente ou rede (não se aplica a outras armas leves, como adagas, por exemplo). O gladiador só pode usar esta habilidade se estiver usando armadura leve ou nenhuma armadura.

Autoconfiança: No 1° nível, o gladiador acrescenta seu bônus de Carisma à sua Categoria de Armadura. O gladiador só pode usar esta habilidade se estiver usando armadura leve ou nenhuma armadura.

Especialização em Arma: A partir do 2° nível, como um talento, o gladiador (da mesma forma que o guerreiro) pode escolher Especialização em Arma, adicionando +2 às suas jogadas de dano com a arma escolhida — que deve ser obrigatoriamente a espada curta, tridente, rede ou uma arma exótica. O gladiador precisa de Foco em Arma com a arma em que ele deseja se especializar.

Evasão: No 3° nível, o gladiador recebe a habilidade de evasão idêntica à de um ladrão ou monge (não recebe nenhum dano com um teste bem-sucedido de Reflexos), e no 9° nível ele recebe a habilidade de evasão aprimorada. O gladiador só pode usar estas habilidades se estiver usando armadura leve ou nenhuma armadura.

Torcida: O gladiador recebe benefícios maiores pelo talento Torcida (veja em "Novos Talentos"). No 2° nível, quando tem a torcida a seu favor, ele recebe um bônus de +2 em sua CA, jogadas de ataque e testes de resistência, em vez de +1. Esse bônus aumenta para +3 no 5° nível, +4 no 8° nível, e +5 no 10° nível.

Finta: No 3° nível e a cada três níveis subseqüentes, o gladiador recebe um bônus de competência de +1 em testes de Blefar para fintar em combate.

Presença Paralisante: No 4° nível, o gladiador soma à sua iniciativa seu modificador de Carisma, assim como o modificador de Destreza.

Lenhador de Tollon

Com sua economia fortemente baseada na extração de madeira, o reino de Tollon produz um tipo de aventureiro bem peculiar. Mestre no uso do machado e em combate sobre as árvores, poucos podem vencê-lo quando luta em seu ambiente favorito.

Guerreiro rústico e habituado à vida na floresta densa, o lenhador de Tollon é quase um tipo de ranger. Ele tem no machado sua arma mais importante, com o qual consegue realizar as mais inacreditáveis façanhas — não apenas manobras de combate, mas também bloqueios, saltos, arrombamentos e até mesmo coisas triviais como cortar queijo! Um machado arremessado por um lenhador de Tollon sempre retorna às mãos do dono. A devoção de alguns lenhadores em cuidar de seu machado é tamanha que suas armas se tornam especiais, capazes de ferir até mesmo criaturas invulneráveis a ataques normais. Por outro lado, isso torna o lenhador um tanto incompetente para lidar com qualquer outro tipo de arma.

Outro grande talento deste guerreiro é a escalada e movimento sobre árvores. Ele consegue subir grandes troncos correndo na vertical, sem nenhum aparato de escalada! Também pode saltar sobre os galhos com imensa agilidade, deslocando-se tão rápido quanto no solo. Um lenhador quase nunca precisa fazer testes para se deslocar sobre árvores — e, mesmo que isso aconteça e ele caia, vai sofrer dano menor com a queda.

O típico lenhador de Tollon veste roupas confortáveis para o clima subtropical de seu reino. Ele tem predileção por chapéus e tecidos xadrez. São incuráveis consumidores de cerveja — não sendo raro que, durante suas viagens, tragam nas costas um pequeno barril "para emergências". O machado será quase sempre seu bem mais precioso; o lenhador tende a ficar furioso quando alguém toca em seu machado sem permissão. Humanos e anões são as raças que mais facilmente adotam esta profissão.

Pré-requisitos: Para se tornar um lenhador de Tollon, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

- Bônus Base de Ataque +6.

Gladiador Imperial

Nível	Ataque Base	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial
1	+1	+0	+2	+0	Acuidade com Arma, autoconfiança
2	+2	+0	+3	+0	Torcida +2, especialização em arma
3	+3	+1	+3	+1	Finta +1, evasão
4	+4	+1	+4	+1	Presença paralisante
5	+5	+1	+4	+1	Torcida +3
6	+6	+2	+5	+2	Finta +2
7	+7	+2	+5	+2	-
8	+8	+2	+6	+2	Torcida +4
9	+9	+3	+6	+3	Evasão aprimorada, finta +3
10	+10	+3	+7	+3	Torcida +5

Lenhador de Tollon

Nível	Ataque Base	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial
1	+1	+2	+0	+0	Acuidade com machado
2	+2	+3	+0	+0	Movimento sobre as árvores
3	+3	+3	+1	+1	Desviar objetos
4	+4	+4	+1	+1	Machado defensivo (CA + 1), machado mágico + 1
5	+5	+4	+1	+1	Queda lenta
6	+6	+5	+2	+2	Machado do retorno
7	+7	+5	+2	+2	Machado mágico +2
8	+8	+6	+2	+2	Machado defensivo (CA+2)
9	+9	+6	+3	+3	Machado mágico +3
10	+10	+7	+3	+3	Machado decapitador

• Perícias: Escalar 8 graduações, Sobrevivência 8 graduações, Saltar 6 graduações.

• Talentos: Foco em Arma (qualquer machado), Especialização em Arma (qualquer machado).

Dado de Vida: d10.

Perícias de Classe: As perícias de classe do lenhador de Tollon (e a habilidade chave de cada perícia) são: Adestrar Animais (Car), Cavalgar (Sab), Conhecimento (natureza) (Int), Cura (Sab), Equilíbrio (Des), Escalar (For), Furtividade (Des), Natação (For), Observar (Sab), Ofícios (Int), Ouvir (Sab), Procurar (Sab), Profissão (Sab), Saltar (For) e Sobrevivência (Sab).

Pontos de Perícias a cada nível: 4 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

Todas as características a seguir pertencem a esta classe:

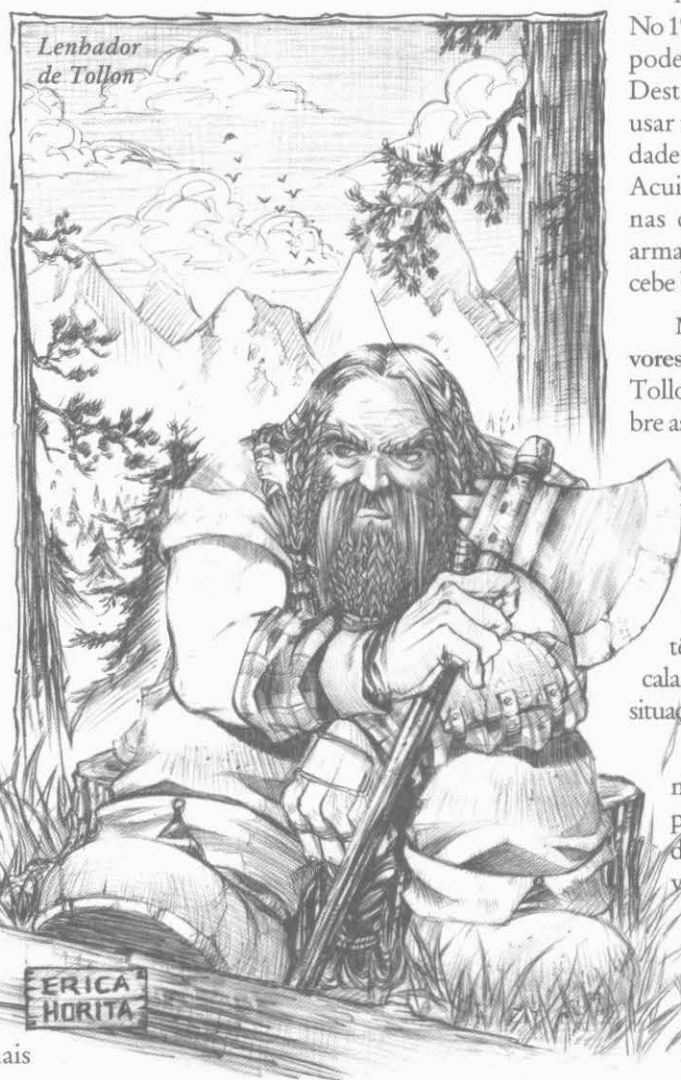
Usar Armas e Armaduras: O lenhador de Tollon sabe usar todos os tipos de machado, mesmo aqueles que normalmente seriam considerados armas exóticas (como o machado duplo orc), mas nenhum tipo de armadura ou escudo. As penalidades por usar armaduras mais pesadas que um corselete de couro são aplicadas às perícias Acrobacia, Arte da Fuga, Equilíbrio, Escalar, Esconder-se, Furtividade, Punga e Saltar.

O lenhador não pode usar nenhuma das habilidades descritas a seguir se estiver usando qualquer tipo de armadura.

Acuidade com Machado: No 1º nível, o lenhador de Tollon pode usar seu modificador de Destreza ao invés de Força ao usar um machado. Essa habilidade funciona como o talento Acuidade com Arma, mas apenas com um machado (uma arma que normalmente não recebe benefícios por este talento).

Movimento Sobre as Árvores: No 2º nível, o lenhador de Tollon pode se mover e lutar sobre as copas das árvores com seu deslocamento normal, saltando de galho em galho, ou mesmo correndo verticalmente pelos troncos! Em árvores, o lenhador recebe um bônus de competência de +8 em testes de Escalar, e só precisa fazer testes em situações críticas.

Desviar Objetos: No 3º nível, o lenhador de Tollon pode usar seu machado para desviar projéteis como se tivesse o talento Desviar Objetos, mesmo que não possua os pré-requisitos necessários.

Machado Defensivo: No 4º nível, o lenhador de

Tollon pode manejar qualquer machado grande como se também fosse um escudo, recebendo um bônus de +1 em sua Categoria de Armadura. Esse bônus aumenta para CA+2 no 8º nível.

Machado Mágico: No 4º, 7º e 9º nível, o lenhador de Tollon pode fazer oferendas aos espíritos da floresta para imbuir seu machado com magia. Ele se torna então uma arma +1 no 4º nível (exigindo oferendas no valor de 2.000 peças de ouro), +2 no 7º nível (8.000 PO) e +3 no 9º nível (18.000 PO). O lenhador pode possuir apenas um machado mágico por vez, e esta peça especial funcionará apenas com ele (nas mãos de qualquer outra pessoa, será um machado comum).

Queda Lenta: No 5º nível, o lenhador de Tollon recebe a habilidade de reduzir o dano provocado por uma queda, como um monge de mesmo nível (*Livro do Jogador*, página 40).

Machado do Retorno: No 6º nível, qualquer machado arremessado por um lenhador de Tollon retorna ao dono como se fosse uma arma mágica do retorno.

Machado Decapitador: No 10º nível, qualquer machado manuseado por um Lenhador de Tollon é considerado uma arma mágica *vorpal*.

Mago da Tormenta

Mago da Tormenta

Com os recentes ataques da Tormenta, um novo tipo de mago está surgindo em Arton. Ele estuda relatórios, colhe depoimentos de sobreviventes, examina espécimes de demônios capturados... enfim, torna-se um expert em todo tipo de magia ligado a áreas de Tormenta. Graças a eles começam a ser desenvolvidas algumas magias contra esse fenômeno horrível, como *um momento de Tormenta* e *proteção contra a Tormenta*.

Estes aventureiros são mais comuns entre os sobreviventes de Tamu-ra e entre os nativos do reino de Trebuck, mas magos de todo o Reinado e todas as raças podem adotar esta carreira. A maior parte deles se concentra na Academia Arcana, como membros do Centro de Pesquisas da Tormenta.

O mago da Tormenta é o único capaz de lançar a magia *proteção contra a Tormenta* sem risco de falha (lançada por outros magos, existe uma chance de que ela apenas PAREÇA funcionar). Ele também é mais resistente a certos efeitos nocivos da Tormenta.

O mago da Tormenta tem maior tolerância contra loucura ao avistar a Tormenta ou seus demônios. Esta é

Mago da Tormenta

Nível	Ataque Base	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial	Conjuração
1	+0	+0	+0	+2	Resistência à Tormenta +1	+1 nível
2	+1	+0	+0	+3	–	+1 nível
3	+1	+1	+1	+3	Resistência à Tormenta +2	+1 nível
4	+2	+1	+1	+4	Magia Penetrante	+1 nível
5	+2	+1	+1	+4	Talento adicional	+1 nível
6	+3	+2	+2	+5	Potencializar Magia	+1 nível
7	+3	+2	+2	+5	Resistência à Tormenta +4	+1 nível
8	+4	+2	+2	+6	Maximizar Magia	+1 nível
9	+4	+3	+3	+6	Resistência à Tormenta +5	+1 nível
10	+5	+3	+3	+7	Talento adicional	+1 nível

a boa notícia. A má notícia é que estes magos JÁ são loucos — a exposição constante a tantos horrores acabou afetando suas mentes. Todos eles têm algum tipo de problema mental, alguns mais suaves, outros mais graves.

Pré-requisitos: Para se tornar um mago da Tormenta, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

• Tendência: Caótica.

• Perícias: Conhecimento (áreas de Tormenta) 6 graduações, Sobrevivência 6 graduações.

• Talentos: Terreno Familiar (áreas de Tormenta), Resistência à Tormenta.

• Magias: Capacidade de conjurar *proteção contra a Tormenta*.

• Especial: Deve ter visitado uma área de Tormenta.

Dado de Vida: d4.

Perícias de Classe: As perícias de classe do mago da Tormenta (e a habilidade chave de cada perícia) são: Concentração (Cons), Conhecimento (Int), Furtividade (Des), Identificar Magia (Int), Observar (Sab), Ofícios (Int), Procurar (Sab), Profissão (Sab) e Sobrevivência (Sab).

Pontos de Perícias a cada nível: 2 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

Todas as características a seguir pertencem a esta classe:

Usar Armas e Armaduras: O mago da Tormenta sabe usar as seguintes armas: clava, adaga, besta leve, besta pesada e bordão. Não sabe usar armaduras ou escudos. As penalidades por usar armaduras mais pesadas que um corselete de couro são aplicadas às perícias Acrobacia, Arte da Fuga, Equilíbrio, Escalar, Esconder-se, Furtividade, Punga e Saltar.

Magias: Quando você recebe um novo nível como mago da Tormenta, sua habilidade de memorizar e lançar magias arcanas avança como se você ganhasse um nível na classe correspondente. Então, se você é um Feiticeiro 6/Mago da Tormenta 2, pode memorizar e lançar magias como um feiticeiro de 8° nível.

Resistência à Tormenta: No 1° nível, e a cada 2 níveis subseqüentes, o mago da Tormenta recebe um bônus de +1 em todos os testes de resistência contra os efeitos nocivos da Tormenta, bem como ataques especiais de demônios da Tormenta. Este bônus é cumulativo com o talento Resistência à Tormenta.

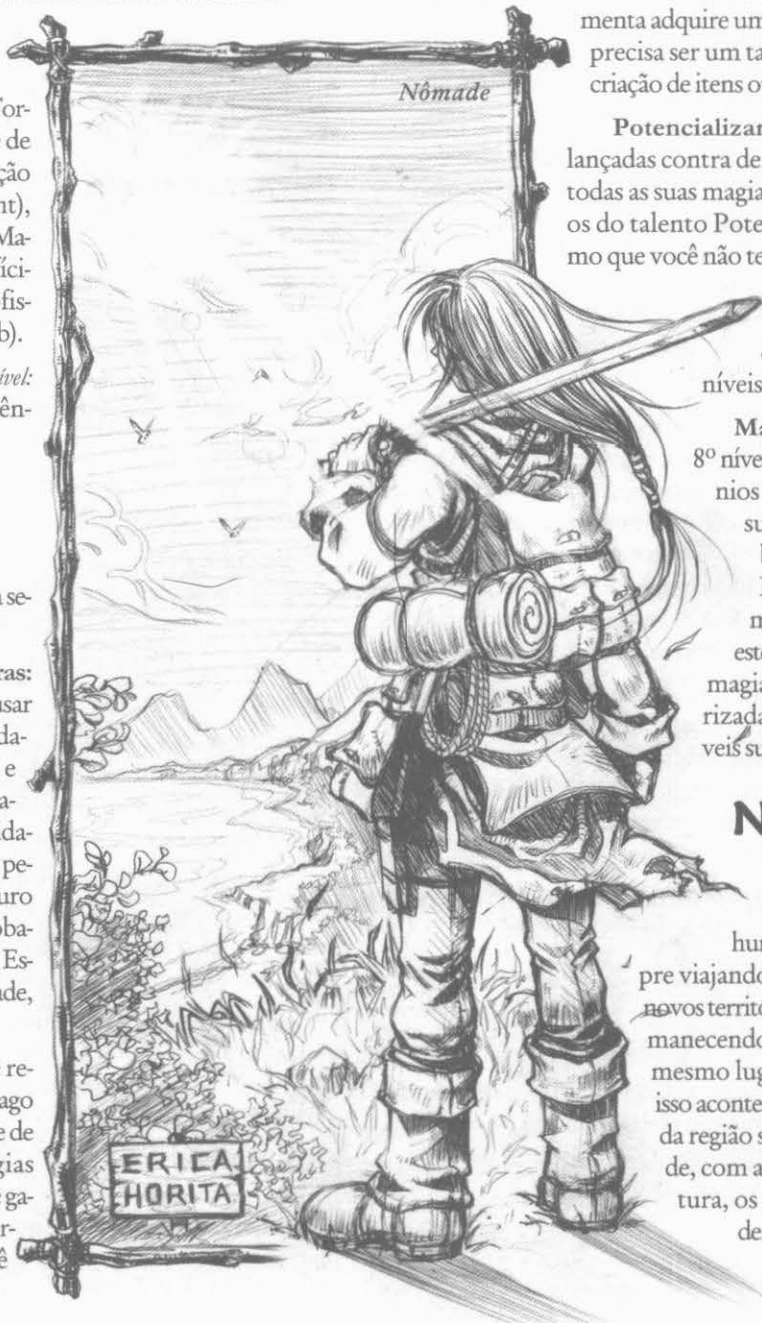
Magia Penetrante: No 4° nível, lançadas contra demônios da Tormenta, todas as suas magias recebem os benefícios do talento Magia Penetrante, mesmo que você não tenha este talento. Caso você já tenha este talento, o efeito é cumulativo (ou seja, +4 de bônus nos testes de execução para vencer a Resistência à Magia de um demônio da Tormenta).

Talentos Adicionais: A cada cinco níveis o mago da Tormenta adquire um talento adicional, que precisa ser um talento metamágico, de criação de itens ou Dominar Magia.

Potencializar Magia: No 6° nível, lançadas contra demônios da Tormenta, todas as suas magias recebem os benefícios do talento Potencializar Magia, mesmo que você não tenha este talento, e sem que suas magias precisem ser memorizadas como sendo dois níveis superiores.

Maximizar Magia: No 8° nível, lançadas contra demônios da Tormenta, todas as suas magias recebem os benefícios do talento Maximizar Magia, mesmo que você não tenha este talento, e sem que suas magias precisem ser memorizadas como sendo três níveis superiores.

Nômade

Houve uma época em que toda a raça humana era nômade. Sempre viajando, sempre à procura de novos territórios de caça, jamais permanecendo muito tempo em um mesmo lugar — porque, quando isso acontecia, os recursos naturais da região se esgotavam. Mais tarde, com a descoberta da agricultura, os seres humanos aprenderam a plantar e criar ani-

Nômade

Nível	Ataque Base	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial
1	+0	+0	+0	+2	Conhecimento de nômade
2	+1	+0	+0	+3	Foco em Perícia
3	+2	+1	+1	+3	*Recuo acelerado*, talento adicional
4	+3	+1	+1	+4	Foco em Perícia
5	+3	+1	+1	+4	*Localizar objetos*
6	+4	+2	+2	+5	Foco em Perícia, talento adicional
7	+5	+2	+2	+5	*Porta Dimensional*
8	+6	+2	+2	+6	Foco em perícia
9	+6	+3	+3	+6	*teletransporte*, talento adicional
10	+7	+3	+3	+7	Foco em Perícia

mais. Eles não dependiam mais apenas da caça para conseguir comida. Só então começou a formação de grandes comunidades humanas, levando às grandes cidades que existem hoje em Arton.

Um nômade é exatamente isso: um viajante sem destino, sem lar, que não pertence a parte alguma. Esse triste modo de vida foi adotado por quase todos os elfos do mundo: após a brutal destruição de sua cidade, que quase dizimou sua raça, hoje eles temem formar novamente uma comunidade. Nem mesmo conseguem se estabelecer em cidades humanas. O trauma foi tão poderoso que hoje em dia, para um elfo, é difícil pertencer a algum lugar.

Claro, nem todos os nômades são elfos. Muitos aventureiros decidem viajar sempre, por razões variadas. Alguns o fazem porque têm muitos inimigos, que poderiam encontrá-los a qualquer momento. Outros porque, após perder entes queridos, não desejam colocar em risco as pessoas à sua volta. Sobreviventes de raças ou povos em extinção podem estar à procura de um novo lar. E existem ainda aqueles que simplesmente não se encaixam em parte alguma.

Uma vida de viagens garante ao nômade um vasto leque de habilidades e conhecimentos. Em geral ele conhece muitas línguas, costumes, povos, armas e criaturas, espantando seus eventuais companheiros com perícias tão variadas. Como o ranger, ele também é perfeitamente capaz de sobreviver em áreas selvagens e cuidar de si mesmo.

Pré-requisitos: Para se tornar um nômade, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

• Perícias: Conhecimento (geografia) 6 graduações, Sobrevivência 6 graduações.

• Talentos: Rastrear.

• Idiomas: Além do idioma Comum e de sua própria raça, deve conhecer no mínimo mais três idiomas.

• Especial: Deve ter cruzado todo o território do Reinado no sentido leste-oeste (ou uma distância equivalente) pelo menos uma vez.

Dado de Vida: d6.

Perícias de Classe: O nômade pode escolher quaisquer vinte perícias como suas perícias de classe.

Pontos de Perícias a cada nível: 4 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

Todas as características a seguir pertencem a esta classe:

Usar Armas e Armaduras: O nômade sabe usar todas as armas simples e comuns, armaduras (leves, médias e pesadas) e escudos. As penalidades por usar armaduras mais pesadas que um corselete de couro são aplicadas às perícias Acrobacia, Arte da Fuga, Equilíbrio, Escalar, Esconder-se, Furtividade, Punga e Saltar.

Conhecimento de Nômade: Esta habilidade é idêntica ao Conhecimento de Bardo.

Foco em Perícia: No 2° nível, e a cada dois níveis subseqüentes, o nômade recebe o talento Foco em Perícia, que pode ser associado a qualquer de suas perícias de classe.

Talentos Adicionais: No 3°, 6° e 9° nível, o nômade recebe um talento extra.

Recuo Acelerado: No 3° nível, o nômade pode usar a magia *recuo acelerado* como uma habilidade sobrenatural, como se conjurada por um feiticeiro de nível igual a seu nível de nômade. O número de utilizações por dia é igual a seu bônus de Inteligência.

Localizar Objetos: No 5° nível, o nômade pode usar a magia *localizar objetos* como uma habilidade sobrenatural, como se conjurada por um feiticeiro de nível igual a seu nível de nômade. O número de utilizações por dia é igual a seu bônus de Inteligência.

Porta Dimensional: No 7° nível, uma vez por dia, o nômade pode usar a magia *porta dimensional* como uma habilidade sobrenatural, como se conjurada por um feiticeiro de nível igual a seu nível de nômade.

Teletransporte: No 9° nível, uma vez por dia, o nômade pode usar a magia *teletransporte* como uma habilidade sobrenatural, como se conjurada por um feiticeiro de nível igual a seu nível de nômade.

Pistoleiro

Existem armas de fogo pessoais em Arton, mas são uma verdadeira raridade: pouquíssimas pessoas têm o conhecimento técnico para fabricar e cuidar de uma delas — e menos ainda são loucos o bastante para usá-las, desafiando a lei e o bom senso! O pistoleiro, entretanto, é um guerreiro que possui ambas as qualidades (ou defeitos!).

O pistoleiro carrega consigo um grande número de pistolas, presas a várias partes do corpo, e às vezes um mosquete (veja em "Equipamentos"). Cada arma dispara apenas um tiro, e exige uma ação padrão para recarregar. Infelizmente, uma vez que sempre carrega consigo grande quantidade de pólvora para a recarga, o pistoleiro corre grande risco quando atacado com fogo ou eletricidade.

Sendo itens muito raros, as armas e a munição de um pistoleiro quase nunca podem ser encontradas à venda. Por isso ele mesmo deve fabricá-las, exigindo grande talento em alquimia, engenharia e forjar metais. Em geral, qualquer pessoa inteligente o bastante para isso acaba se tornando um alquimista, artífice ou outro tipo de especialista — outra razão pela qual existem muito poucos pistoleiros.

Pré-requisitos: Para se tornar um pistoleiro, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

• Bônus Base de Ataque +6.

• Perícias: Alquimia 6 graduações, Ofícios (forjaria) 6 graduações, Operar Mecanismo 6 graduações.

• Talentos: Usar Arma Exótica (pistola ou mosquete), Saque Rápido, Foco em Perícia: Ofícios (alquimia).

Dado de Vida: d10.

Perícias de Classe: As perícias de classe do pistoleiro (e a habilidade-chave de cada perícia) são: Acrobacia (Sab), Arte da Fuga (Int), Avaliação (Int), Cavalgar (Des), Concentração (Cons), Conhecimento (Int), Equilíbrio (Des), Esconder-se (Des), Falsificação (Int), Furtividade (Des), Intimidar (Int), Observar (Sab), Ofícios (Int), Ofícios (armas de fogo) (Int), Operar Mecanismo (In/t), Ouvir (Sab), Procurar (Int), Profissão (Sab) e Saltar (For).

Pontos de Perícias a cada nível: 4 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

Todas as características a seguir pertencem a esta classe:

Usar Armas e Armaduras: O pistoleiro sabe usar todas as armas simples, todas as armas de fogo (pistola e mosquete) e armaduras leves, mas não escudos. As penalidades por usar armaduras mais pesadas que um corselete de couro são aplicadas às perícias Acrobacia, Arte da Fuga, Equilíbrio, Escalar, Esconder-se, Furtividade, Punga e Saltar. Quando estiver usando uma armadura leve ou armadura nenhuma, o pistoleiro pode lutar com duas pistolas (apenas pistolas) como se tivesse o talento Combater com Duas Armas. Ele perde este talento

Pistoleira

Pistoleiro

Nível	Ataque Base	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial
1	+1	+0	+2	+0	Talento adicional
2	+2	+0	+3	+0	Talento adicional
3	+3	+1	+3	+1	-
4	+4	+1	+4	+1	Talento adicional
5	+5	+1	+4	+1	-
6	+6	+2	+5	+2	Talento adicional
7	+7	+2	+5	+2	-
8	+8	+2	+6	+2	Talento adicional
9	+9	+3	+6	+3	-
10	+10	+3	+7	+3	Talento adicional

quando estiver usando armaduras médias ou pesadas.

Talentos Adicionais: No 1° nível, no 2° nível, e a cada dois níveis subseqüentes, o pistoleiro recebe um talento extra, que deve ser escolhido entre os seguintes: Prontidão, Lutar às Cegas, Reflexos de Combate, Esquiva, Foco em Arma (pistola ou mosquete), Usar Arma Exótica (pistola ou mosquete), Tiro Longo, Sucesso Decisivo Aprimorado, Iniciativa Aprimorada, Combate com Duas Armas Aprimorado, Reflexos Rápidos, Mobilidade, Arqueirismo Montado, Combate Montado, Tiro Certeiro, Precisão, Tiro Rápido, Corrida, Tiro em Movimento.

Ranger das Cavernas

Muitíssimo comum entre os anões de Doherimm e outras raças subterrâneas, este aventureiro é exatamente como diz o nome: um tipo de guerreiro rústico especializado na exploração de cavernas. Ele será diferente do ranger comum, uma vez que os reinos subterrâneos obedecem a suas próprias leis.

Este solitário andarilho dos túneis é a companhia ideal para aventureiros que mergulham sob a terra. Ele sabe como se orientar em cavernas, túneis, rios e ruínas subterrâneas, assim como conhece os hábitos dos animais e monstros que habitam esses lugares. Alguns são seus amigos; os outros ele sabe como derrotar ou evitar.

Mesmo quando pertence a uma raça sem visão noturna, o ranger das cavernas desenvolve sentidos aguçados que lhe permitem agir na escuridão sem depender totalmente dos olhos. Ele usa roupas escuras ou descoloridas. Raramente vai usar armas de longo alcance, pois são pouco úteis em seu ambiente. Suas armas favoritas são aquelas que também podem ser usadas como ferramentas, como martelos, machados e picaretas.

As muitas regiões desabitadas de Doherimm são vigiadas e protegidas por rangers das cavernas anões. Além deles, apenas humanos, meio-orcs, orcs e trogloditas costumam adotar esta carreira.

Pré-requisitos: Para se tornar um ranger das cavernas, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

- Bônus Base de Ataque +6.
- Perícias: Sobrevivência 5 graduações, Furtividade 5 graduações.
- Talentos: Rastrear, Lutar no Escuro.

Dado de Vida: d10.

Perícias de Classe: As perícias de classe do ranger das cavernas (e a habilidade-chave de cada perícia) são: Adestrar Animais (Car), Cavalgar (Sab), Concentração (Cons), Conhecimento (natureza) (Int), Conhecimento (masmorras) (Int), Cura (Sab), Equilíbrio (Des), Escalar (For), Furtividade (Des), Natação (For), Observar (Sab), Ofícios (Int), Ouvir (Sab), Procurar (Sab), Profissão (Sab), Saltar (For), Sobrevivência (Sab) e Usar Cordas (Des).

Pontos de Perícias a cada nível: 4 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

Todas as características a seguir pertencem a esta classe:

Usar Armas e Armaduras: O ranger das cavernas sabe usar todas as armas simples e comuns, armaduras (leves, médias e pesadas) e escudos. As penalidades por usar armaduras mais pesadas que um corselete de couro são aplicadas às perícias Acrobacia, Arte da Fuga, Equilíbrio, Escalar, Esconder-se, Furtividade, Punga e Saltar. Quando estiver usando uma armadura leve ou armadura nenhuma, o ranger das cavernas pode lutar com duas armas como se tivesse o talento Combater com Duas Armas. Ele perde esse talento especial quando estiver usando armaduras médias ou pesadas, ou quando usar uma arma dupla (a espada de duas lâminas, por exemplo).

Visão na Penumbra: No 1° nível, o ranger das cavernas torna-se capaz de ver com pouca luz, como um elfo. Caso ele pertença a uma raça que já possui essa capacidade, sua visão na penumbra terá alcance duas vezes maior.

Ligação com Pedras: No 2° nível e a cada dois níveis subseqüentes, o ranger das cavernas recebe um bônus de competência de +1 em testes para notar trabalhos pouco comuns

em pedra, como paredes deslizantes, armadilhas de pedra, construções recentes, superfícies de pedra pouco seguras, tetos de pedra que podem desabar e coisas assim. Esta habilidade é idêntica à Ligação com Pedras racial dos anões. Caso o ranger das cavernas pertença a esta raça, os bônus são cumulativos.

Caminho das Cavernas: No 3° nível, o ranger das cavernas pode mover-se através de qualquer caminho subterrâneo usando seu deslocamento básico, sem sofrer dano ou outros impedimentos. No entanto, terrenos encantados ou manipulados magicamente para impedir movimentos ainda o afetam.

Redução de Dano: No 3° nível, o ranger das cavernas recebe a habilidade extraordinária de ignorar parte do dano de cada ataque ou golpe que recebe. Cada vez que sofrer dano, subtraia 1 da quantidade de Pontos de Vida perdidos. No 6° nível a redução de dano aumenta para 2 PVs por golpe. No 9° nível, aumenta para 3 PVs por golpe. A redução de dano pode reduzir o dano sofrido a 0, mas não para um valor inferior.

Visão no Escuro: No 5° nível, o ranger das cavernas torna-se capaz de ver no escuro como um anão. Caso ele pertença a uma raça que já possui essa capacidade, sua visão no escuro terá alcance duas vezes maior.

Ranger das Cavernas

Sentido Sísmico: No 7° nível, o ranger das cavernas consegue sentir automaticamente a localização de qualquer coisa que esteja em contato com o chão dentro do alcance de 20m.

Imunidade a Veneno: No 9° nível, por lidar com muitos animais venenosos, o ranger das cavernas adquire imunidade contra todos os tipos de veneno, seja orgânico ou inorgânico.

Sacerdote Negro

Os sacerdotes negros são clérigos de Leen, o Deus da Morte. Muitos afirmam que Leen seria apenas uma das faces de Ragnar, devido a estranhas ligações entre os poderes de seus servos. No entanto, há quem afirme o oposto — Ragnar e Leen são divindades diferentes, sendo que este último é um deus menor. De qualquer forma, enquanto Ragnar é venerado pelos goblinóides, Leen tem adoradores humanos e semi-humanos.

Clérigos de Leen se reúnem em pequenas e restritas sociedades secretas para praticar rituais de tortura, flagelação e sacrifícios humanos. Outrora raros, estes sacerdotes diabólicos estão se espalhando — um número cada vez maior de relatos sobre

Ranger das Cavernas

Nível	Ataque Base	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial
1	+1	+2	+0	+0	Visão na penumbra
2	+2	+3	+0	+0	Ligação com pedras +1
3	+3	+3	+1	+1	Caminho das cavernas, redução de dano 1/–
4	+4	+4	+1	+1	Ligação com pedras +2
5	+5	+4	+1	+1	Visão no escuro
6	+6	+5	+2	+2	Ligação com pedras +3, redução de dano 2/–
7	+7	+5	+2	+2	Sentido sísmico
8	+8	+6	+2	+2	Ligação com pedras +4
9	+9	+6	+3	+3	Imunidade a veneno, redução de dano 3/–
10	+10	+7	+3	+3	Ligação com pedras +5

suas atividades chega de vários pontos do Reinado. Sem dúvida existe ligação entre esse fato e a ascensão recente de Ragnar. Tem sido trabalho comum para grupos de aventureiros investigar rumores sobre possíveis reuniões destes cultos.

Felizmente, ser um sacerdote de Leen não é fácil. Durante seu treinamento, o candidato deve realizar tarefas muito perigosas e tolerar muita dor. Agonia e sofrimento são companheiros fiéis destes clérigos sinistros. Todos trazem o corpo repleto de cicatrizes, resultado de muitos rituais de autoflagelação.

O único tipo de arma permitida para os clérigos de Leen é a foice. Essa arma é também o símbolo sagrado deste deus.

Pré-requisitos: Para se tornar um sacerdote negro, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

• Tendência: Maligna.

• Perícias: Concentração 6 graduações.

• Talentos: Foco em Arma (foice), Grande Fortitude, Tolerância, Vitalidade.

• Domínios: Mal e Morte.

• Magias: Capacidade de conjurar magias divinas.

Dado de Vida: d10.

Perícias de Classe: As perícias de classe do sacerdote negro (e a habilidade-chave de cada perícia) são: Concentração (Cons), Conhecimento (arcano) (Int), Conhecimento (religião) (Int), Cura (Sab), Diplomacia (Car), Identificar Magia (Int), Intimidar (Car), Ofícios (I nt) e Profissão (Sab).

Pontos de Perícias a cada nível: 2 + modificador de Inteligência.

Sacerdotisa Negra

ERICA HORITA

Características da Classe

Todas as características a seguir pertencem a esta classe:

Usar Armas e Armaduras: O sacerdote negro sabe usar todas as armas simples e comuns, mas nenhum tipo de armadura ou escudo. As penalidades por usar armaduras mais pesadas que um corselete de couro são aplicadas às perícias Acrobacia, Arte da Fuga, Equilíbrio, Escalar, Esconder-se, Furtividade, Punga e Saltar.

Magias: Quando você recebe um novo nível como sacerdote negro, sua habilidade de memorizar e lançar magias divinas avança como se você ganhasse um nível na classe correspondente. Então, se você é um Clérigo 5/Sacerdote Negro 3, pode preparar e lançar magias como um clérigo de 8º nível. Sua capacidade de fascinar mortos-vivos também avança da mesma forma.

Fúria Diabólica: O sacerdote negro pode

Sacerdote Negro

Nível	Ataque Base	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial	Conjuração
1	+0	+2	+0	+2	Fúria diabólica 1/dia	+1 nível
2	+1	+3	+0	+3	Especialização em foice	+1 nível
3	+2	+3	+1	+3	Redução de dano 1/–	+1 nível
4	+3	+4	+1	+4	Fúria diabólica 2/dia	+1 nível
5	+3	+4	+1	+4	Trespassar com a foice	+1 nível
6	+4	+5	+2	+5	Redução de dano 2/–	+1 nível
7	+5	+5	+2	+5	Trespassar com a foice	+1 nível
8	+6	+6	+2	+6	Fúria diabólica 3/dia	+1 nível
9	+6	+6	+3	+6	Redução de dano 3/–	+1 nível
10	+7	+7	+3	+7	Foice da morte	+1 nível

invocar uma fúria idêntica à Fúria Bárbara, como se fosse um bárbaro de nível igual a seu nível como sacerdote negro, com os mesmos efeitos.

Especialização em Foice: No 2º nível, o sacerdote negro soma +2 em todas as jogadas de dano usando foice. Esta habilidade é idêntica ao talento Especialização em Arma dos guerreiros, mas aplica-se apenas à foice.

Redução de Dano: Um sacerdote negro é extremamente resistente à dor e sofrimento físicos. No 3º nível, ele adquire habilidade extraordinária de ignorar parte do dano de cada ataque ou golpe que recebe. Cada vez que sofrer dano, subtraia 1 da quantidade de Pontos de Vida perdidos. No 6º nível a redução de dano aumenta para 2 PVs por golpe. No 9º nível, aumenta para 3 PVs por golpe. A redução de dano pode reduzir o dano sofrido a 0, mas não para um valor inferior.

Trespassar com a Foice: No 5º nível, o sacerdote negro recebe o talento Trespassar, válido apenas para ataques com a foice, mesmo que não tenha os pré-requisitos para este talento. No 7º nível, ele recebe o talento Trespassar Aprimorado, também válido apenas para a foice.

Foice da Morte: No 10º nível, qualquer foice manuseada por um sacerdote negro é considerada uma arma mágica *vorpal*.

Perícias

Arton é um mundo medieval mágico, mas ciência avançada está ao alcance das pessoas certas. Todas as perícias apresentadas no *Livro do Jogador* funcionam da mesma forma em **Tormenta**, com as seguintes modificações:

Conhecimento (áreas de Tormenta): Esta especialização sem dúvida é muito importante em Arton, pois permite reconhecer (e talvez evitar) boa parte dos perigos e criaturas encontrados nestas regiões demoníacas. Outros tipos de Conhecimento (arcano, os Planos...) não revelam nada sobre a Tormenta.

Conhecimento (local): Deve ser comprado separadamente para cada uma das nações do Reinado, ou cada região específica (Grande Savana, Deserto da Perdição, Sanguinárias, Rio dos Deuses, Galrasia, Mar Negro...). Apenas pessoas ou criaturas muito antigas, poderosas ou influentes podem possuir Conhecimentos (local) mais amplos (o Reinado, o Oceano, Lamnor...).

Conhecimento (religião): As vinte divindades do Panteão são amplamente conhecidas em quase toda Arton. Um teste desta perícia com CD 5 é suficiente para reconhecer o nome de qualquer uma delas (exceto em casos especiais, como Valkaria em reinos que não sejam Deheon, ou o culto banido de Sszzaas); ou CD 10 para reconhecer um símbolo sagrado, um templo ou as vestes de um clérigo. Testes com CD maior são necessários para entender as complicadas relações entre os deuses, seus possíveis objetivos, seus disfarces favoritos quando visitam Arton, ou então para reconhecer divindades menores (que são centenas!).

Ofícios (alquimia): Além de sua utilização normal, em Arton esta perícia pode ser empregada para fabricar pólvora. O estranho "pó preto explosivo" não tem muita utilidade aqui (não quando há por perto tantos magos e feiticeiros com magias explosivas), exceto para figuras exóticas como os pistoleiros. Estes em geral possuem a perícia para fabricar pólvora para consumo próprio, pois seu comércio é proibido no Reinado. No entanto, existem especialistas fora-da-lei que atendem clientes seletos, como piratas (que usam canhões em seus navios) e baloeiros goblins (que usam granadas). A dificuldade e custos para fabricar pólvora são os mesmos necessários para fazer fogo de alquimista (CD 20).

Ofícios (armas de fogo): Esta é uma perícia da classe de prestígio pistoleiro, mas — da mesma forma que Ofícios (alquimia) — existem especialistas que usam esta perícia para abastecer clientes especiais. O mesmo vale para Ofícios (granadas) e (canhões). Veja mais detalhes sobre armas de fogo e granadas em "Equipamentos".

Ofícios (balões): Esta especialização permite fabricar ou consertar balões de ar quente rudimentares (veja em "Equipamentos"), quase sempre utilizados apenas por goblins (magias de vôo são muito mais confiáveis, mas esta raça não pode usar magia).

Profissão (baloeiro): Esta especialização permite pilotar um balão de ar quente (veja em "Equipamentos"). Ela também permite ao baloeiro manobrar seu balão de forma defensiva, usando o resultado do teste de perícia para substituir a Classe de Armadura natural do balão. Esta é uma perícia da classe de prestígio baloeiro goblin: embora também possa ser possuída por especialistas, muito poucos que não sejam goblins decidem adotar uma profissão tão arriscada...

Novos Talentos

Todos os talentos vistos no *Livro do Jogador* podem ser utilizados normalmente em **Tormenta**, bem como os talentos adicionais descritos a seguir. Note que existem entre eles dois grupos especiais, os talentos nativos e talentos elementais metamágicos. O capítulo "O Panteão" também oferece outro grupo de talentos próprios para servos dos deuses, os poderes concedidos.

Talentos Regionais

Cada uma das nações integrantes do Reinado de Arton tem sua própria identidade, suas características únicas. O mesmo vale para seus habitantes, sejam eles aventureiros ou não.

Os talentos descritos como [regional: nome de um reino] são próprios de certas regiões do Reinado. Cada região tem um ou mais talentos locais. Um personagem pode obtê-los apenas sendo nativo daquele reino. Para ser considerado nativo, um personagem deve ter nascido e sido criado ali durante a maior parte de sua juventude (obviamente, você não pode ser nativo de mais de um reino).

Personagens nativos de um reino recebem gratuitamente, no 1º nível, um talento regional ligado ao reino (note que este

NÃO é o mesmo talento que todos os personagens recebem no 1° nível, mas sim um talento extra).

Cada personagem pode possuir apenas um talento regional. Existem três exceções:

• Todos os nativos de Collen recebem dois talentos regionais, sendo um deles Olhos Aguçados.

• Todos os anões nativos de Doherimm recebem dois talentos regionais, sendo um deles Caminho para Doherimm.

• Todos os minotauros nativos de Tapista recebem dois talentos regionais, sendo um deles Lógica Labiríntica.

Opcionalmente, com uma explicação razoável por parte do jogador, o Mestre pode permitir que personagens não nativos do Reinado adquiram talentos regionais. No entanto, neste caso, devem ser comprados como talentos normais — e um mesmo personagem não pode possuir mais de um deles.

Foco em Perícia: Qualquer personagem pode escolher este talento como seu talento regional, representando o aprendizado de alguma habilidade ou profissão comum em sua terra. O Mestre pode proibir perícias que sejam consideradas incomuns no reino — como Identificar Magia em Portsmouth ou Conhecimento (religião) em Salistick, por exemplo.

Terreno Familiar: Qualquer personagem pode escolher este talento (descrito adiante) como seu talento regional, representando a familiaridade com um certo tipo de ambiente onde cresceu. Um personagem também pode, se quiser, ter sua própria cidade natal como Terreno Familiar (em geral, apenas não-aventureiros têm uma cidade como Terreno Familiar).

Note que personagens não nativos do Reinado também podem possuir Foco em Perícia ou Terreno Familiar como talentos regionais.

Talentos Metamágicos Elementais

Conforme explicado no capítulo "Magia", toda e qualquer mágica em Arton está ligada a um dos seis Caminhos Elementais: Ar, Água, Fogo, Luz, Terra ou Trevas. Muitas magias, na verdade, pertencem a mais de um Caminho.

Embora as Escolas e Domínios vistos no *Livro do Jogador* ainda sejam empregados de forma normal, um usuário de magia — seja arcana ou divina — pode abdicar deles para abraçar um dos grandes Caminhos. Isso proporciona um poder maior para lançar magias que pertençam àquele elemento, mas também impede totalmente o uso de muitas outras magias. É algo parecido com o mago especialista (veja "Especialização em Escola", *Livro do Jogador*), incluindo o fato de que você não pode usar pergaminhos ou itens similares que reproduzam magias proibidas.

Cada personagem pode possuir apenas um talento metamágico [elemental]. Estes talentos podem ser comprados apenas no 1° nível. Magos especialistas não podem comprar estes talentos, pois eles já são especializados em escolas próprias.

Usando a perícia Conhecimento (local) em Vectora

Acrobacia Audaz

Você consegue atravessar aposentos lotados ou mobiliados sem ser detido por obstáculos.

Pré-requisito: Acrobacia 3 graduações, Saltar 3 graduações.

Benefício: Você pode mover-se em velocidade normal correndo sobre mesas, escorregando por corrimões de escada, balançando-se em candelabros, pendurando-se em cordas, ou mesmo pisando sobre outras pessoas! Você poderá realizar ataques em investida mesmo nessas condições. Em situações particularmente difíceis, você deverá ser bem-sucedido em testes de Acrobacia ou Saltar.

Especial: Um swashbuckler pode escolher Acrobacia Audaz como um de seus talentos adicionais.

Ajuda dos Ancestrais

Você pode orar aos espíritos de seus ancestrais e perguntar a eles sobre seu destino.

Pré-requisito: Sab 13.

Benefício: O personagem pode, uma vez por dia, conjurar a magia *adivinhação* como um clérigo de nível igual ao seu nível de personagem.

Especial: Um samurai pode escolher Ajuda dos Ancestrais como um de seus talentos adicionais.

Amigo das Armas

[regional: Doherimm, Zakharov]

Você sabe fabricar e cuidar bem de armas.

Benefício: Você recebe +4 de bônus em testes de Ofícios (armeiro).

Amigo das Árvores

[regional: Sambúrida, Tollon, União Púrpura]

Você viveu muito tempo nas florestas e conhece seus caminhos como poucos.

Benefício: Você recebe +1 de bônus em testes de Sobrevivência, ou +4 quando usa o talento Rastrear.

Amigo dos Cavalos

[regional: Namalkah]

Você e sua montaria são quase irmãos.

Benefício: Você pode conjurar a magia *falar com animais* (apenas cavalos) livremente, como um ranger de 6° nível.

Especial: Nativos de Khubar podem comprar este talento válido para o tumarkhân, o lagarto-elefante de Khubar. No entanto, não será um talento regional recebido de graça—deve-se comprá-lo normalmente.

Amigo do Oceano

[regional: Khubar]

Você viveu boa parte da vida em ilhas ou regiões litorâneas.

Benefício: Você recebe +2 de bônus em todos os testes Natação e +2 em todos os testes de Profissão (pescador ou condutor de canoas) e Sobrevivência (no mar apenas).

Amigo dos Rios

[regional: Callistia]

Você passou grande parte da vida tirando seu sustento das águas doces.

Benefício: Você recebe +2 de bônus em testes de Natação e +2 em todos os testes de Profissão (pescador ou condutor de canoas) e Sobrevivência (em rios e lagos apenas).

Aparência Inofensiva

Por algum motivo, você não parece perigoso. Talvez por ser uma mulher, talvez por parecer fraco ou inválido, talvez pertencer a uma raça de tamanho pequeno... de qualquer forma, seu aspecto pouco ameaçador pega o adversário desprevenido.

Pré-requisitos: Carisma 13, bônus base de ataque +1.

Benefício: Você recebe +4 de bônus em testes de Iniciativa, mas apenas contra um oponente que nunca viu você lutar antes e que pertença à mesma categoria de tamanho que a sua ou maior.

Arma Dupla

[regional: Montanhas Uivantes, União Púrpura, Sambúrdia]

Você é habilidoso no uso de armas duplas.

Pré-requisito: Combater com Duas Armas, inimigo favorito como habilidade de classe.

Benefício: Este talento permite a um ranger (ou outro personagem com esta habilidade) empregar suas habilidades especiais de lutar com duas armas, mesmo quando utiliza uma arma dupla.

Normal: Rangers perdem os benefícios do talento Combater com Duas Armas quando usam qualquer arma dupla.

Arma de Família

[regional: Doherimm, Zakharov]

Você tem uma arma extraordinária como herança de família.

Benefício: Você recebe uma arma de qualidade obra-prima, à sua escolha, sem nenhum custo extra.

Arma de Madeira Mágica

[regional: Tollon]

Uma vez que este material é abundante em seu reino nativo,

você possui uma arma feita com ele.

Benefício: Você recebe uma arma de qualidade obra-prima feita com a madeira mágica de Tollon, à sua escolha, sem custo extra. Mais detalhes sobre esse material em "Equipamento".

Ataque Sônico

Você pode usar um ataque sônico quando se transforma em golfinho.

Pré-requisitos: Elfo-do-mar, Forma do Mar (golfinho).

Benefício: Quando está transformado em golfinho (veja o talento Forma do Mar), você pode usar o ataque sônico possuído por este animal em Arton.

Normal: Sem este talento você pode se transformar em golfinho, mas não pode usar o ataque sônico da espécie.

Ateu

[regional: Salistick]

Você acha impossível que qualquer mágica venha dos deuses.

Benefício: Você recebe +2 de bônus em todos os testes de resistência contra magias divinas.

Autoconfiança

[regional: Salistick]

Sua extrema falta de fé nos deuses torna você mais confiante em sua própria força e capacidades.

Benefício: Você recebe +2 de bônus em todos os testes de resistência de Vontade.

Aventureiro Nato

[regional: Deheon, Petrynia]

Você é um indivíduo acima da média, com inclinação natural para ser um aventureiro.

Benefício: Você recebe um bônus permanente de +1 na habilidade mais importante de sua classe: Força para bárbaros, guerreiros e samurais; Destreza para ladinos, swashbucklers e rangers; Inteligência para magos; Sabedoria para clérigos, druidas e monges; e Carisma para bardos, feiticeiros e paladinos. Classes de PdMs não podem possuir este talento, já que não são aventureiros.

Bairrista

[regional: Ahlen, Doherimm, Portsmouth, Tapista, Sckharshantallas, Yuden]

Você é extremamente desconfiado e intolerante com quaisquer estrangeiros.

Benefício: Você recebe +3 de bônus em testes de Sentir Motivação e Intimidar, apenas ao lidar com criaturas inteligentes nativas de outros reinos que não sejam o seu. No entanto, também sofre -1 de penalidade em testes de Blefar, Diplomacia e Obter Informação com criaturas inteligentes de outros reinos.

Barbarismo

[regional: Khubar, Montanhas Uivantes, Namalkah, União Púrpura]

Graças à sua descendência, proveniente de antigos povos que habitavam (e ainda habitam) a região, você tem afinidade com os modos bárbaros.

Benefício: Você pode comprar perícias de classe do bárbaro sem custo extra.

Especial: Se você já é um bárbaro, recebe 4 pontos de perícia extras durante a criação do personagem. Esses pontos NÃO são multiplicados com aumento de nível (ou seja, são ganhos apenas uma vez) e só podem ser gastos em suas próprias perícias de classe.

Caminho da Água

[metamágico] [elemental]

Você tem ligação maior com o Caminho Elemental da Água.

Pré-requisitos: Capacidade de conjurar magias.

Benefício: Você pode aprender, memorizar e conjurar magias como um personagem um nível superior. No entanto, você não pode lançar nenhuma magia que não pertença a este Caminho.

Caminho do Ar

[metamágico] [elemental]

Você tem ligação maior com o Caminho Elemental do Ar.

Pré-requisitos: Capacidade de conjurar magias.

Benefício: Você pode aprender, memorizar e conjurar magias como um personagem um nível superior. No entanto, você não pode lançar nenhuma magia que não pertença a este Caminho.

Caminho do Fogo

[metamágico] [elemental]

Você tem ligação maior com o Caminho Elemental do Fogo.

Pré-requisitos: Capacidade de conjurar magias.

Benefício: Você pode aprender, memorizar e conjurar magias como um personagem um nível superior. No entanto, você não pode lançar nenhuma magia que não pertença a este Caminho.

Caminho da Luz

[metamágico] [elemental]

Você tem ligação maior com o Caminho Elemental da Luz.

Pré-requisitos: Capacidade de conjurar magias.

Benefício: Você pode aprender, memorizar e conjurar magias como um personagem um nível superior. No entanto, você não pode lançar nenhuma magia que não pertença a este Caminho.

As nagahs têm muitos talentos com a cauda...

Caminho da Terra

[metamágico] [elemental]

Você tem ligação maior com o Caminho Elemental da Terra.

Pré-requisitos: Capacidade de conjurar magias.

Benefício: Você pode aprender, memorizar e conjurar magias como um personagem um nível superior. No entanto, você não pode lançar nenhuma magia que não pertença a este Caminho.

Caminho das Trevas

[metamágico] [elemental]

Você tem ligação maior com o Caminho Elemental das Trevas.

Pré-requisitos: Capacidade de conjurar magias.

Benefício: Você pode aprender, memorizar e conjurar magias como um personagem um nível superior. No entanto, você não pode lançar nenhuma magia que não pertença a este Caminho.

Caminho para Doherimm

[regional: Doherimm]

Você sabe como percorrer os intrincados caminhos que levam ao reino secreto dos anões, e também evitar seus perigos.

Benefício: Você recebe +8 de bônus em todos os testes de Sobrevivência para percorrer os caminhos para Doherimm. O teste se aplica para evitar armadilhas, reconhecer monstros, encontrar passagens secretas e coisas do tipo.

Especial: Se você também é um anão, qualquer magia mental usada para extrair de você o segredo da localização do reino provoca um imediato contra-ataque mágico sobre o conjurador (provocando 2d6 pontos de dano; um teste de Vontade com CD 20 reduz à metade).

Todos os anões nativos de Doherimm recebem dois talentos regionais, sendo obrigatório que Caminho para Doherimm seja um deles.

Este talento pode ser comprado como um talento comum por personagens não anões que tenham se aventurado em Doherimm.

Cauda Ágil

Você pode usar a cauda para realizar manobras acrobáticas.

Pré-requisitos: Nagah, ou raça outra com cauda preênsil.

Benefício: Você recebe +1 de bônus em testes de Acrobacia, Equilíbrio, Escalar e Saltar usando a cauda.

Cauda Hipnótica

Você pode mover sua cauda de forma harmoniosa e agradável para influenciar os outros.

Pré-requisitos: Nagah, ou outra raça com cauda preênsil.

Benefício: Você recebe +2 de bônus em testes de Atuação e Diplomacia usando a cauda.

Cauda Manipuladora

Você pode usar a cauda como uma terceira mão, para segurar e manipular objetos.

Pré-requisitos: Nagah, ou outra raça com cauda preênsil.

Benefício: Você pode usar a cauda para fazer qualquer coisa que faria com uma mão: apanhar um objeto, segurar uma tocha, abrir uma porta, virar as páginas de um livro... coisas assim. Você pode segurar uma arma ou escudo, mas não pode manejá-lo de forma eficiente para receber seus benefícios (ou seja, não pode fazer ataques e nem receber bônus na CA por escudo).

Cavaleiro Nato

[regional: Namalkah, Khubar]

Você tem grande afinidade com animais de montaria.

Benefício: Você recebe +3 de bônus em testes de Adestrar Animais e Cavalgar, mas apenas para cavalos (ou para o lagarto-elefante tumarkhân de Khubar).

Combate com a Cauda

Você pode usar a cauda para manejar uma arma ou escudo.

Pré-requisitos: Nagah, Cauda Manipuladora, bônus base de ataque +3.

Benefício: Você pode usar a cauda para manejar uma arma ou escudo, como faria com uma mão. No entanto, ainda está sujeito aos redutores normais por usar duas (ou mais) armas. A cauda é considerada uma mão inábil e não recebe benefícios de Combater com Duas Armas, mas conta como um braço extra para a aquisição do talento Combater com Múltiplas Armas.

Comerciante Nato

[regional: Hershey, Petrynia, Sambúrdia]

Atividades comerciais são parte integrante da cultura de seu reino nativo.

Benefício: Você recebe +2 de bônus em todos os testes de Avaliação e Sentir Motivação.

Conhecimento de Fadas

[regional: Pondsmânia]

Você ouviu contos de fadas quando criança. Isto é, muito mais que o habitual.

Benefício: Você recebe +3 de bônus em testes de Diplomacia e Sentir Motivação ao lidar com fadas.

Conhecimento de Itens Mágicos

[regional: Wynlla]

Itens mágicos são tão comuns em sua terra natal que você está habituado a lidar com eles.

Benefício: A perícia Usar Instrumento Mágico é uma perícia de classe para você, e você pode usá-la sem treinamento.

Especial: Se Usar Instrumento Mágico já é uma perícia de sua classe, você recebe +4 de bônus em todos os testes para usar esta perícia e pode usá-la sem treinamento.

Normal: Usar Instrumento Mágico é uma perícia das classes bardo e ladino, e não pode ser usada sem treinamento.

Conhecimento de Magia

[regional: Pondsmânia, Wynlla]

A magia é tão comum em sua terra natal que você consegue reconhecer muitas delas.

Benefício: A perícia Identificar Magia é uma perícia de classe para você, e você pode usá-la sem treinamento.

Especial: Se Identificar Magia já é uma perícia de sua classe, você recebe +4 de bônus em todos os testes para usar esta perícia, e pode usá-la sem treinamento.

Normal: Identificar Magia não pode ser usada sem treinamento.

Conquista da Magia

[regional: Wynlla]

Graças à cultura deste reino, fortemente baseada em magia arcana, você venceu as limitações normais de sua raça que impedem o uso desse tipo de magia.

Pré-requisito: Raça minotauro ou goblin.

Benefício: Você pode aprender magia arcana e ter normalmente níveis em classes como mago, feiticeiro e bardo.

Normal: Sem este talento, minotauros e goblins nativos de Arton não podem utilizar magia arcana. Veja, entre os Traços Raciais para minotauros e goblins, o trecho "Inabilidade com Magia".

Contador de Histórias

[regional: Petrynia]

Graças ao costume petryniano de contar histórias e exagerar lendas, você consegue mentir mais facilmente.

Benefício: Você recebe +4 de bônus em testes de Blefar. O bônus se transforma em –4 de penalidade caso seu reino natal seja conhecido. ("Ah, então você é de Petrynia... certo... conte outra vez a história do gigante que levou seu ouro...")

Conhecimento de Lendas

[regional: Fortuna]

Seu reino cultiva uma profunda tradição de lendas e mitos.

Benefício: Você possui a habilidade de classe Conhecimento de Bardo.

Especial: Se você já é um bardo, recebe +4 de bônus em todos os testes para usar esta habilidade.

Defesa do Samurai

Você consegue bloquear ataques com sua katana.

Pré-requisito: Foco em Arma (katana), Especialização em Arma (katana)

Benefício: Quando está empunhando sua katana, você recebe +2 de bônus em sua Classe de Armadura. Qualquer condição que faça você perder seu bônus de Destreza também faz você perder este bônus.

Especial: Um samurai pode escolher Defesa do Samurai como um de seus talentos adicionais.

Espírito de Equipe

[regional: Doherimm, Tapista, Yuden]

A disciplina militar ensinada a cada habitante de seu reino faz com que você saiba trabalhar em equipe.

Benefício: Você recebe +2 de bônus em todas as jogadas de ataque e testes de perícias quando age em equipe (você e mais 3 pessoas, no mínimo) e segue ordens de um superior (ambas as coisas ao mesmo tempo). Isso significa que todos os membros do grupo devem estar realizando a mesma atividade (seguir uma mesma trilha, vasculhar um mesmo aposento, atacar um mesmo inimigo...) sob ordens de um líder para que você receba o bônus.

Especial: Apenas membros da mesma raça que a sua podem ser considerados colegas de equipe. Apenas personagens três níveis acima do seu podem ser qualificados como "líderes".

Estilo de Magia

[metamágico]

Escolha um estilo ou um tema para sua magia — como gênios, criaturas marinhas, tempestades, uma divindade... todas as suas magias, quando conjuradas, produzem alguma manifestação ligada a esse estilo (desde que a magia normalmente tenha um efeito visível).

A natureza da manifestação depende da escolha e imaginação do jogador: se você escolheu "tempestades" como estilo ou tema, quase todas as suas magias se manifestam na forma de relâmpagos, faíscas, nuvens ou chuva. Um *míssil mágico* terá o aspecto de uma seta faiscante, uma *bola de fogo* lembrará uma explosão elétrica, e uma nuvem negra surge sobre as vítimas de seu *imobilizar pessoas*. Se escolheu a deusa Tenebra, uma magia *luz do dia* terá o aspecto de uma estrela brilhante, e suas criaturas conjuradas vão lembrar mortos-vivos ou licantropos.

É bastante comum entre os jovens alunos da Academia Arcana "personalizar" suas magias desta forma.

Benefício: O funcionamento da magia não é alterado de nenhuma forma, e nem seu tipo de dano (uma *bola de fogo* com o aspecto de uma explosão elétrica ainda causará dano por fogo; uma criatura conjurada através de *invocar criatura* ainda será do tipo normal, mesmo que pareça outra coisa). No entanto, devido à aparência incomum de seus efeitos, a CD dos testes de Identificar Magia para identificar suas magias aumenta em +5.

Faro para Magos

[regional: Portsmouth]

Os habitantes de seu reino nativo são ensinados a detectar e desconfiar de magos.

Benefício: Você recebe +2 de bônus em todos os testes de Blefar, Ouvir, Sentir Motivação e Observar contra magos e feiticeiros.

Flerte Estratégico

Em pleno combate, você consegue seduzir ou embaraçar adversários de sexo oposto.

Pré-requisitos: Car 13, Finta Aprimorada.

Benefício: Você pode usar uma manobra audaciosa (e nada educada) para constranger um oponente de sexo oposto — por exemplo, beijando sua adversária durante a luta, colocando uma rosa em seu cabelo, ou usando a espada para rasgar sua roupa e revelar partes interessantes de sua anatomia...

Faça uma finta em combate. Se tiver sucesso, sua oponente fica embaraçada (ou furiosa...) e sofre um redutor de -2 em sua CA e jogadas de ataque contra você, até o fim do combate.

Essa perda se aplica apenas para você; os ataques e CA do oponente não são afetados contra outros adversários. Naturalmente, a manobra funciona apenas contra humanóides de sexo oposto (e você sofre um redutor de -4 em seu teste de Blefar contra raças diferentes da sua).

Especial: Um swashbuckler pode escolher Flerte Estratégico como um de seus talentos adicionais.

Forma do Mar

Você pode se transformar em um animal marinho.

Pré-requisitos: Elfo-do-mar, Con 13.

Benefício: Você pode *metamorfosear-se* uma vez por dia para cada ponto de seu modificador de Constituição (por exemplo, duas vezes por dia se tem Con 14-15) para assumir a forma de um animal marinho, que deve ser escolhido quando se adquire o talento. Esta habilidade funciona de maneira igual à Forma Selvagem do druida (*Livro do Jogador*). O animal escolhido deve ser de tamanho Médio ou Pequeno, e pertencer ao subtipo (Aquático). Não pode ser um animal atroz e nem uma besta mágica, verme ou outro tipo de criatura. Entre os elfos-do-mar de Arton o golfinho é a forma mais comum, mas muitos deles também podem se transformar em botos, lontras, selakos (tubarões) ou tartarugas marinhas.

Forma Feroz do Mar

Você se transforma em um animal marinho mais perigoso.

Pré-requisitos: Elfo-do-mar, Con 13, Forma do Mar, bônus base de ataque +4.

Benefício: Igual a Forma do Mar, mas você pode escolher a forma de um animal atroz, besta ou verme, de tamanho Pequeno ou Médio, que pertença ao subtipo (Aquático). Lulas e grandes crustáceos são uma escolha comum para elfos-do-mar com este talento.

Especial: Ao adquirir este talento, você perde sua antiga Forma do Mar, que será substituída por esta.

Forma Monstruosa do Mar

Você pode se transformar em um monstro marinho.

Pré-requisitos: Elfo-do-mar, Con 13, Forma do Mar, Forma Feroz do Mar, bônus base de ataque +7, tendência maligna.

Forma Monstruosa do Mar

Benefício: Igual a Forma Feroz do Mar, mas você pode escolher a forma de um animal atroz, besta, besta mágica, verme ou aberração de tamanho Médio ou Grande, que pertença ao subtipo (Aquático).

Especial: Ao adquirir este talento, você perde sua antiga Forma Feroz do Mar, que é substituída por esta.

Fúria Leal

[regional: Khubar, Montanhas Uivantes, Namalkah, União Púrpura]

Mesmo que seu comportamento tenha mudado do selvagem para o civilizado, você ainda consegue manifestar sua antiga fúria bárbara.

Pré-requisito: Ser um ex-bárbaro, tendência leal.

Benefício: Se você é um bárbaro cuja tendência se tornou leal, ainda assim será capaz de utilizar sua fúria bárbara de forma normal. Este talento, no entanto, não permite adquirir mais níveis nesta classe.

Especial: Este talento regional pode ser comprado como um talento normal por nativos de outros reinos.

Normal: Um bárbaro que se torne leal perde sua habilidade de se enfurecer. Mais detalhes em "Ex-Bárbaros", no *Livro do Jogador.*

Furtividade das Fadas

[nativo: Pondsmânia]

No reino mágico das fadas, muitos nativos sabem ser furtivos e quase invisíveis.

Benefício: Você recebe +2 de bônus em todos os testes de Esconder-se e Furtividade.

Hospitalidade

[regional: Nova Ghondriann]

Em sua terra natal, o bem-estar dos estrangeiros é tão importante quanto o seu próprio.

Benefício: Você recebe +3 de bônus em testes de Diplomacia e Obter Informação, apenas ao lidar com criaturas inteligentes nativas de outros reinos que não sejam o seu. No entanto, também sofre redutor de –1 em testes de Blefar e Intimidar com criaturas inteligentes de outros reinos.

Impostor

[regional: Ahlen, Petrynia]

Você pode, de forma quase sobrenatural, fingir ter habilidades que não tem. E você finge tão bem que CONSEGUE fazer essas coisas!

Pré-requisitos: Car 13, Foco em Perícia (Blefar).

Benefício: Graças a seu extremo charme, magnetismo pessoal e superconfiança, você consegue convencer as pessoas (e a si próprio!) de que tem certas habilidades ou conhecimentos, quando na verdade não tem.

Você pode substituir um teste de qualquer perícia por um teste de Blefar. Caso seja bem-sucedido, você resolve o problema — não importa qual seja sua natureza. Por exemplo, usando Blefar em vez de Escalar, Equilíbrio, Conhecimento, Identificar Magia ou qualquer outra, você inspira tanta confiança em si mesmo que consegue realizar a façanha. Você pode fazer isso uma vez por dia para cada ponto de seu bônus de Carisma (por exemplo, duas vezes por dia se tem Car 14-15).

Inimigo de Dragões

[regional: Sckharshantallas]

O rei Sckhar detesta outros dragões em seu território, e por isso todo habitante do reino é ensinado a lutar contra eles.

Benefício: Você recebe +4 de bônus nas jogadas de dano quando ataca dragões e monstros de mesmo tipo (como wyverns e hidras).

Inimigo de Goblinóides

[regional: Tyrondir]

Neste reino ameaçado pela Aliança Negra, você está familiarizado com goblins e monstros do mesmo tipo.

Benefício: Você recebe +2 de bônus em todos os testes de Blefar, Observar, Ouvir, Sentir Motivação e Sobrevivência contra goblinóides (goblins, hobgoblins, bugbears).

Especial: Este talento pode ser comprado como um talento comum por personagens que tenham passado por Tyrondir ou Lamnor.

Insulto Sagaz

Você consegue ofender seu adversário de formas que fariam um anão corar de vergonha.

Pré-requisitos: Car 13, Finta Aprimorada.

Benefício: Você pode dizer barbaridades sobre seu adversário, geralmente mencionando incidentes ocorridos em sua infância, ou questionando sua competência, ou ainda colocando em dúvida sua sexualidade ("Você forjou TODAS estas espadas?! Devia arrumar uma mulher!"). Isso deixa seu oponente tão furioso que prejudica seu desempenho em combate.

Faça uma finta em combate. Se tiver sucesso, seu oponente fica enfurecido e sofre um redutor de -1 em sua CA e jogadas de ataque contra você, até o fim do combate. Ele também fará seus ataques principalmente contra você, a menos que tenha uma forte razão para mudar de adversário.

Essa perda se aplica apenas para você; os ataques e CA do oponente não são afetados contra outros adversários, pois eles nada fizeram para insultá-lo. As mesmas dificuldades válidas para fintar em combate também se aplicam aqui (-8 de penalidade contra criaturas de Inteligência animal; impossível de usar contra criaturas sem Inteligência).

Especial: Um swashbuckler pode escolher Insulto Sagaz como um de seus talentos adicionais.

Intolerância

[regional: Ahlen, Doherimm, Yuden, Tapista]

Você demonstra um preconceito racial muito comum em seu reino nativo.

Benefício: Você recebe +3 de bônus em testes de Sentir Motivação e Intimidar, apenas ao lidar com criaturas inteligentes de outras raças que não sejam a sua. No entanto, também sofre -1 de penalidade em testes de Blefar, Diplomacia e Obter Informação com criaturas inteligentes de outras raças.

Especial: Para efeito do uso deste talento, meio-elfos e meio-orcs não são considerados humanos.

Leal aos Cavaleiros

[regional: Bielefeld]

Por sua cultura e tradição de cavalaria, você tem bom conhecimento sobre as famílias reais do Reinado.

Benefício: Você recebe +4 de bônus em todos os testes de Conhecimento (nobreza e realeza).

Lógica Labiríntica

[regional: Tapista]

Por estar acostumado à complicada arquitetura dos minotauros, você tem a habilidade extraordinária desta raça de jamais se perder em labirintos.

Benefício: Você jamais se perde em corredores e túneis, sendo sempre capaz de lembrar do caminho por onde passou. Esta habilidade não funciona em florestas e outros lugares abertos.

Especial: Todos os minotauros nativos de Tapista recebem dois talentos regionais, sendo obrigatório que Lógica Labiríntica seja um deles. Personagens que não sejam nativos de Tapista não podem comprar Lógica Labiríntica.

Mago Nato

[regional: Wynlla]

Todos em seu reino nativo sabem muito sobre magia, mesmo que não possam usá-la.

Benefício: Você recebe +1 de bônus em testes de Conhecimento (arcano), Identificar Magia, Ofícios (alquimia) e Usar Instrumento Mágico.

Médico Nato

[regional: Salistick]

Graças à avançada ciência médica em seu reino, cujos habi-

tantes rejeitam os clérigos e sua magia de cura, você tem habilidades médicas superiores.

Benefício: Você recebe +4 de bônus em todos os testes de Cura.

Mudança de Tamanho

Você pode crescer até o tamanho de um halfling.

Pré-requisitos: Sprite.

Benefício: Você pode, com uma ação de movimento, mudar livremente entre tamanho Miúdo (natural para sprites) e Pequeno. Quando estão em tamanho Pequeno, os ajustes de habilidades de um sprite mudam para Força -2 e Destreza +2 (Con e Car ainda sofrem os mesmos ajustes; -2 e +2 respectivamente). Seus bônus mudam para CA+1, +1 nas jogadas de ataque e +4 em testes de Esconder-se, e sua capacidade de levantar e carregar peso equivale a três quartos da carga máxima das criaturas Médias. Suas asas desaparecem quando você muda para tamanho Pequeno, e você não pode voar enquanto não retornar ao tamanho Miúdo. Roupas e itens comportam-se da mesma forma que na magia *alterar-se*. Esta é uma habilidade sobrenatural.

Mudança de Tamanho

Olhos Aguçados

[regional: Collen]

Você tem habilidades visuais superiores.

Benefício: Você recebe Visão na Penumbra e +2 de bônus em testes de Observar.

Especial: Todos os nativos de Collen recebem dois talentos regionais, sendo obrigatório que Olhos Aguçados seja um deles. Personagens que não sejam nativos de Collen não podem comprar Olhos Aguçados.

Olhos Especiais

[regional: Collen]

Você tem habilidades visuais especiais.

Pré-requisito: Olhos Aguçados.

Benefício: Você pode escolher um entre os seguintes poderes: Visão no Escuro, *ver o invisível* ou *detectar magia* como uma habilidade extraordinária, que pode ser usada livremente.

Especial: Todos os nativos de Collen recebem dois talentos regionais, sendo obrigatório que Olhos Aguçados seja um deles (em geral, aqueles que decidem ser aventureiros têm Olhos Aguçados e Olhos Especiais). Personagens que não sejam nativos de Collen não podem comprar Olhos Aguçados ou Especiais.

Você pode comprar este talento mais uma vez (apenas no 1º nível, e pagando por ele como se fosse um talento normal) para possuir uma segunda habilidade extraordinária de visão, válida para o outro olho.

Paciente

[regional: Callistia, Collen, Hongari]

Em seu reino natal, paciência e tranqüilidade são virtudes importantíssimas.

Benefício: Você recebe +2 de bônus em testes de Concentração e um bônus de +1 em testes de perícias que exijam mais de 10 minutos para serem completados.

Pacifismo

[regional: Fortuna, Hershey, Hongari, Nova Ghondriann, Salistick, Tyrondir, Zakharov]

Você vem de um reino que abomina a violência e a guerra, preferindo sempre a resistência pacífica ou a diplomacia.

Benefício: Você ganha 1 Ponto de Vida adicional, e +2 de bônus em testes de Diplomacia.

Patriota

[regional: Bielefeld, Deheon, Doherimm, Tapista, Yuden]

Você é extremamente orgulhoso de sua pátria e sua gente.

Benefício: Você recebe +4 de bônus em todos os testes de Conhecimento (local: seu próprio reino).

Panache

Você tem a (irritante) habilidade de humilhar seus oponentes em combate.

Pré-requisitos: Car 13, Finta Aprimorada.

Benefício: Você pode realizar uma manobra capaz de impressionar seu adversário. Algo como trocar a espada de mão no meio da luta, arrancar os botões da camisa do oponente, riscar sua inicial nas roupas dele com a ponta da espada...

Faça uma finta em combate. Se tiver sucesso, o oponente fica tão espantado com sua manobra que sofre -1 de penalidade de moral em sua CA e jogadas de ataque contra você, até o fim do combate.

Note que essa perda se aplica apenas para você; os ataques e CA do oponente não são afetados contra outros adversários, pois eles nada fizeram para impressioná-lo. Note também que as mesmas dificuldades válidas para fintar em combate também se aplicam aqui (-8 de penalidade contra criaturas de Inteligência animal; impossível de usar contra criaturas sem Inteligência).

Especial: Um swashbuckler pode escolher Panache como um de seus talentos adicionais.

Perito em Arma

Você consegue usar sua arma para realizar todo tipo de façanha incrível.

Pré-requisito: Des 13, Int 13, Acuidade com Arma, Foco em Arma e Especialização em Arma com a arma escolhida.

Benefício: Graças a uma extrema habilidade com a arma, que funciona como uma verdadeira extensão de seu corpo e alma, você pode usar um teste normal de ataque para substituir qualquer teste de perícia — incluindo perícias que você não possui! Neste caso, a rolagem de ataque deve atingir a CD determinada pelo Mestre.

Você pode, por exemplo, usar uma espada para destrancar uma fechadura (Abrir Fechaduras), como suporte para subir em algo (Escalar), como apoio para uma cambalhota (Acrobacia), para fazer manobras impressionantes (Atuação), e assim por diante. O Mestre pode determinar que algumas perícias são mais difíceis ou impossíveis de imitar apenas com a ajuda da arma (como Observar, Ouvir, Conhecimento...).

Você pode fazer isso uma vez por dia para cada ponto de seu bônus de Inteligência (por exemplo, duas vezes por dia se tem Int 14-15).

Especial: Um guerreiro, samurai ou swashbuckler pode escolher Perito em Arma como um de seus talentos adicionais.

Prece para os Mortos

[regional: Hongari]

Por influência dos deuses Hyninn e Thyatis, você conhece uma prece que permite conversar com os mortos.

Benefício: Na presença do cadáver, ou sobre seu túmulo, você pode fazer a uma pessoa morta uma única pergunta, que será respondida telepaticamente apenas com "sim" ou "não". Não é permitido fazer outra pergunta para o mesmo morto, mas outras pessoas com este talento também podem fazer suas próprias perguntas.

Prece para Valkaria

[regional: Deheon]

Dentro das fronteiras de Deheon, você pode fazer uma prece à deusa Valkaria para que uma pessoa ou criatura mortalmente ferida consiga se salvar.

Pré-requisito: Humano.

Benefício: Você pode rezar à deusa para que alguém com 0 PVs ou menos recupere 1 PV. Isto exige um teste de Carisma (CD 15) e, uma vez que a deusa atenda, cada nova tentativa recebe -5 de penalidade. Cada -5 desaparece após 30 dias sem usar a prece.

Prosperidade

[regional: Deheon, Hershey, Sambúrdia, Tyrondir]

Graças à grande riqueza de seu reino nativo, você tem melhores recursos financeiros.

Benefício: Você recebe 6d4 peças de ouro (6d4x100 Tibares) extras em seu dinheiro inicial.

Quatro Braços

Você tem um par de braços extra.

Pré-requisitos: Nagah.

Benefício: Você tem dois braços extras. Ambos são considerados mãos inábeis, e sofrem os redutores normais para ataques extras.

Especial: Este talento pode ser adquirido apenas no 1ª nível.

Religioso

[regional: todos, exceto Salistick]

Você cresceu ouvindo histórias e lendas incríveis sobre o Panteão, os deuses menores, os sumo-sacerdotes...

Benefício: Você recebe +4 de bônus em testes de Conhecimento (religião).

Resistência a Doenças

[regional: Lomatubar]

Graças aos cuidados medicinais que recebeu durante a infância, você é mais resistente a doenças comuns.

Benefício: Você recebe +8 de bônus em testes de Fortitude para resistir a doenças não-mágicas. Isso não inclui maldições, venenos, ácidos e outros males.

Resistência ao Frio

[regional: Montanhas Uivantes]

Você está habituado à vida dura no frio e gelo.

Benefício: Você recebe +2 de bônus em Sobrevivência (apenas em lugares gelados) e +4 em testes de Fortitude para resistir ao frio ou magias e ataques baseados em frio.

Resistência à Tormenta

[regional: Trebuck]

Por seu conhecimento e familiaridade com os terríveis males da Tormenta, que atualmente ataca as fronteiras de seu reino nativo, você é mais resistente a seus efeitos.

Benefício: Você recebe +1 de bônus em todos os testes de resistência contra quaisquer efeitos nocivos provocados pela Tormenta e seus habitantes.

Especial: Este talento pode ser comprado como um talento comum por personagens que tenham passado por uma área de Tormenta (e sobrevivido, é claro).

Tatuagem Mística

[regional: Khubar]

Em seu reino, todos possuem tatuagens de significado

Terreno Familiar

religioso. Suas tatuagens possuem uma significância ainda maior, protegendo você contra influências externas.

Pré-requisito: Con 11, Sab 15.

Benefício: Você pode, uma vez por dia, conjurar a magia *proteção contra o mal/ bem/ caos/ ordem* como um feiticeiro de nível igual ao seu. O tipo de *proteção* que você pode invocar depende de sua própria tendência:

- Personagens de tendência Leal e Boa ou Neutra e Boa podem invocar *proteção contra o mal*.
- Personagens de tendência Caótica e Boa ou Caótica e Neutra podem invocar *proteção contra a ordem*.
- Personagens de tendência Leal e Neutra ou Leal e Má podem invocar *proteção Contra o caos*.
- Personagens de tendência Caótico e Mau e Neutro e Mau podem invocar *proteção contra o bem*.
- Personagens de tendência Neutra podem escolher um entre os quatro tipos de *proteção*.

Especial: Este talento só pode ser adquirido no 1º nível.

Terreno Familiar

[regional: todos]

Você é mais habilidoso em um certo tipo de terreno.

Benefício: Escolha um destes tipos de terreno: florestas tropicais, florestas temperadas, montanhas, pradarias (planícies, estepes e savanas), rios e lagos, oceanos, desertos, regiões geladas, subterrâneos, ou áreas de Tormenta. Você recebe +1 de bônus em todas as suas perícias de classe quando age neste tipo de terreno.

Especial: Você também pode escolher um lugar específico como seu terreno familiar, como um vale, uma cidade, uma estrada, um navio... no entanto, você não pode escolher áreas de grande extensão como as Montanhas Sanguinárias, Galrasia, o Rio dos Deuses, ou qualquer das nações do Reinado.

Se você é um druida ou ranger especializado em atuar nesse mesmo terreno, os bônus não são cumulativos.

Torcida

Você luta melhor quando há fãs torcendo por você.

Pré-requisitos: Car 13.

Benefício: Você recebe +1 de bônus em sua CA, jogadas de ataque e testes de resistência quando tem a torcida a seu favor, durante uma luta ou outro tipo de disputa. Entenda-se por "torcida" qualquer número de pessoas ou criaturas inteligentes (mesmo que seja apenas uma!) que não está realizando nenhuma outra ação além de ver a luta. Você só recebe este bônus quando a maioria das pessoas presentes está gritando seu nome ou torcendo por sua vitória.

Especial: A reação de uma torcida depende do Mestre, mas você pode tentar um teste de Atuação ou Blefar (CD 20) como uma ação livre para cair nas graças dos torcedores.

Trapaceiro Nato

[regional: Ahlen]

Após crescer em um reino de pilantras e trapaceiros, você sabe muito bem lidar com eles.

Benefício: Você recebe +2 de bônus em todos os testes de duas entre as seguintes perícias, à sua escolha: Arte da Fuga, Blefar, Diplomacia, Disfarces, Esconder-se, Falsificação, Furtividade, Observar, Obter Informação, Punga, ou Sentir Motivação.

Dinheiro e Equipamento

O sistema monetário apresentado no *Livro do Jogador* é o mesmo empregado em **Tormenta**, sendo que um Tibar equivale a uma peça de cobre.

O Tibar (T$) é a moeda padrão em todo o território do Reinado, e a menor unidade monetária. Trata-se de uma peça redonda de cobre medindo 1cm de diâmetro. Existem também o Tibar de Prata (que vale T$ 10,00) e o precioso Tibar de Ouro (T$ 100,00), sendo esta a moeda mais utilizada por aventureiros. Todas as peças trazem em uma das faces o rosto de Tibar, o Deus do Comércio — um rei com cabelos encaracolados e uma jóia em forma de olho na coroa; e na outra face o mesmo rosto de Tibar, mas desta vez o rei está sem a coroa. Em Arton, ao jogar "cara ou coroa", o costume é escolher "coroa ou não coroa".

Que mosquetes estranhos...

A moeda foi criada por Quindogar Tolliannor, o primeiro conselheiro real de Deheon — e adepto ardoroso das artes da barganha e negociação. O Tibar ficou logo muito popular, tanto que o próprio Deus do Comércio atualmente tenta "negociar" uma posição entre os Deuses Maiores. Hoje em dia, muitos artonianos acreditam que manter sempre um Tibar no bolso, ou preso ao pescoço como um amuleto, garante as graças do Deus do Comércio, fazendo com que o dinheiro seja farto durante todo o ano.

Nem todos os reinos, contudo, seguem rigorosamente o padrão do Tibar. Em alguns lugares, devido à escassez de cobre, o Tibar de Prata é usado como moeda padrão. Em outros, o valor do Tibar pode apresentar flutuações de até 100% — provocando grande agitação entre as guildas de comerciantes, falsificadores e contrabandistas.

É comum entre aventureiros conquistar grandes fortunas em ouro e acabar esquecendo o valor do dinheiro. Para um camponês, uma única peça de ouro pode representar sua sobrevivência pelo resto da vida. Esse dinheiro (T$ 100,00) é suficiente para que ele consiga comprar, digamos, duas ou três dúzias de galinhas vivas (que não custam mais de T$ 3,00 cada). Se deixar todas elas botando ovos, ele poderá começar sua própria granja!

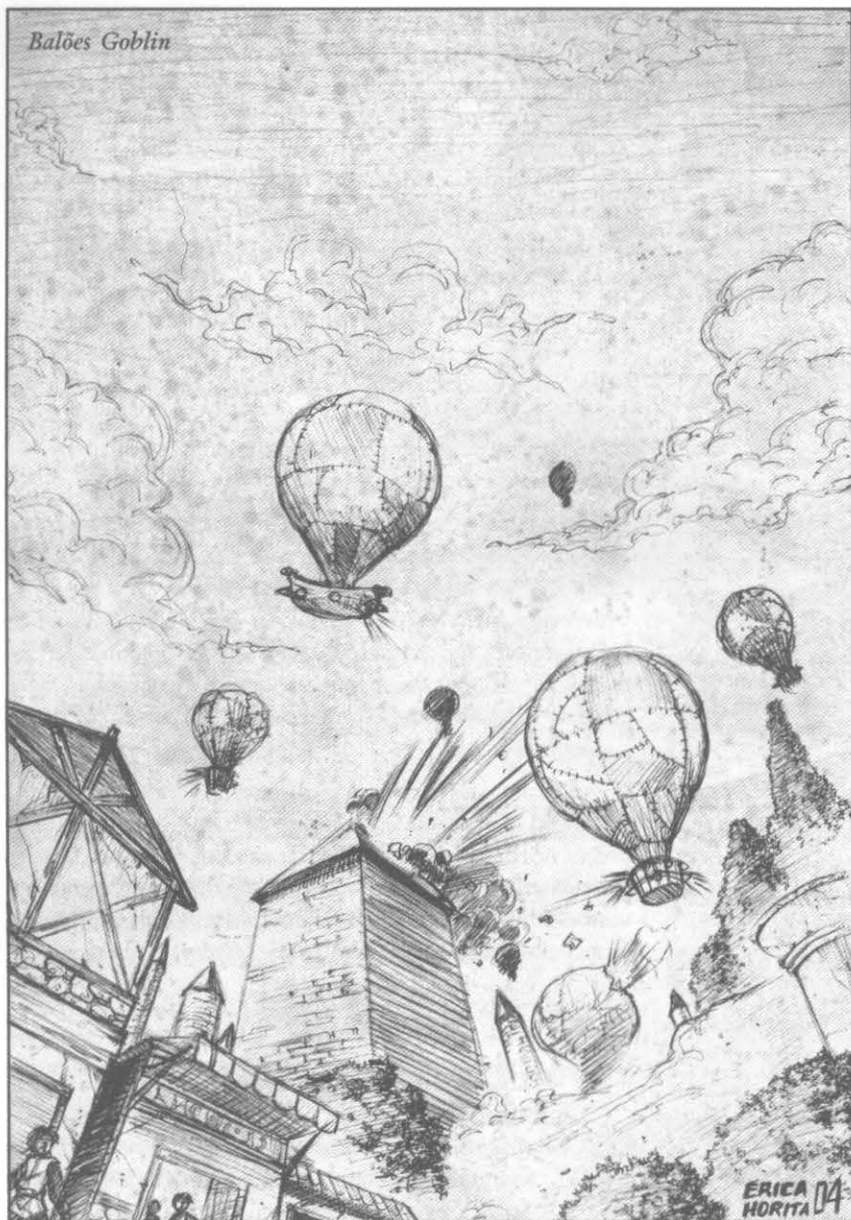
A maioria das armas, armaduras e equipamentos encontrados no *Livro do Jogador* existe em Arton, em suas formas e preços normais. Itens próprios da raça dos gnomos (como o martelo gnomo com gancho, por exemplo) existem apenas em versões fabricadas por goblins. Armas exóticas de tipo oriental (nunchaku, kama, shuriken...) são de origem tamuraniana.

Armas de Fogo

Na maioria dos mundos medievais mágicos, a magia substitui vários setores da tecnologia. Uma vez que a mágica é muito mais poderosa, segura e confiável, muitos inventos que conhecemos na Terra jamais seriam amplamente usados em Arton. Um deles é a pólvora.

A pólvora já foi descoberta em Arton. Mas, após uma série de experimentos desastrosos, foi considerada perigosa demais. Seu uso é proibido em todo o território do Reinado. Canhões são usados apenas em navios piratas e em algumas naus dos minotauros (mais um ponto de conflito entre Tapista e os demais reinos).

Produzir pólvora exige a perícia Ofícios (alquimia). Construir armas de fogo exige a perícia Ofícios (armas de fogo), que é uma perícia dos pistoleiros (veja em "Classes de Prestígio"). Além deles, apenas al-

guns especialistas sabem construir tais armas, mas poucos se dedicam a uma atividade tão perigosa.

Pistolas e mosquetes de Arton usam as regras normais para armas da Renascença, vistas no *Livro de Regras Básicas II*. Usar uma pistola ou mosquete exige o talento Usar Arma Exótica.

Armas de Madeira Tollon

O reino de Tollon produz um tipo especial de madeira negra, dura como o aço, com propriedades mágicas. Possui a mesma dureza, resistência e outras características do aço, mas metade do peso. Quando usada para fazer armas, estas conseguem atingir criaturas invulneráveis a armas comuns.

A arma deve ser totalmente feita de madeira, sem partes metálicas, o que inclui clavas, cajados (sem reforço metálico), bordunas (espada longa de madeira; dano igual a uma espada curta metálica), marretas (igual ao martelo de guerra), dardos e flechas (de caça, sem ponta metálica). Ataques com essa arma não recebem qualquer bônus, mas vencem Redução de Dano como se fossem mágicos.

Uma arma de madeira Tollon custa vinte vezes mais que uma arma equivalente de material comum (ou dez vezes mais no reino de Tollon).

Balões Goblin

Balão Goblin

Famosa por sobreviver mesmo nas piores condições e encontrar soluções criativas para tudo, a raça goblin desenvolveu um engenho tecnológico sem igual em Arton — o balão de ar quente.

O aspecto do engenho é, no mínimo, precário: imensas bolsas de couro fino e outros tecidos com muitos remendos, usando como gôndola um grande cesto ou algo parecido com um barco. Eles podem existir em versões menores para dois ocupantes, ou maiores para transportar até vinte pessoas. Pilotar um balão exige a perícia Profissão (baloeiro), que é uma perícia do baloeiro goblin (veja em "Classes de Prestígio").

Balões menores, com capacidade para até quatro pessoas, são de tamanho Enorme (CA -2, 80 PVs). Os maiores, para até vinte pessoas, são Imensos (CA -4, 120 PVs). Balões têm CA natural 10 mais ajustes por tamanho, sendo muito fácil atingir um deles. Um personagem pode tentar manobrar defensivamente como uma ação padrão, substituindo a CA natural pelo resultado de seu teste de perícia (Profissão (baloeiro)).

Balões têm dureza 0. Quando sofrem qualquer dano começam a vazar, perdendo a mesma quantidade de dano recebida em cada rodada subseqüente. Remendar um vazamento em pleno vôo exige um teste de Ofícios (balões) com CD igual a 10 + dano sofrido.

Ao contrário do que possa parecer, quedas de balões raramente são fatais. Ao receber qualquer dano, o balão começa a perder ar e flutuar lentamente na direção do solo, pousando de forma razoavelmente segura. Cada ocupante deve fazer um teste de Reflexos (CD 10); aqueles que falham sofrem 1d4 pontos de dano. Para o próprio baloeiro goblin o teste tem CD 5, pois ele está bem habituado a esse tipo de coisa...

Um balão só cai de forma perigosa após perder mais da metade de seus PVs. Neste caso os ocupantes sofrem dano

normal pela queda, dependendo da altura. Balões viajam tipicamente a 200m de altitude, mas podem subir mais (para atravessar montanhas, por exemplo).

É difícil estimar o preço de um balão goblin, visto que eles não são facilmente encontrados no comércio: em geral cada baloeiro ou grupo de baloeiros constrói seu próprio balão.

Granadas

Populares entre os baloeiros goblins, estas bombas rudimentares têm pavios que precisam ser acesos antes do uso (uma ação padrão). Então devem ser arremessadas (um ataque de toque à distância) e, quando acertam, causam dano de 2d6 por fogo. Um teste de Reflexos (CD 20) reduz à metade. Granadas são consideradas armas simples, e usam todas as regras para granadas da Renascença vistas no *Livro de Regras Básicas II*.

Tai-tai

Os halflings são famosos por gostar de jogar pedras, seja como esporte, seja como forma de combate. Para esta finalidade, o halfling artoniano desenvolveu certos engenhos.

O tai-tai é uma espécie de catapulta minúscula que pode ser presa ao braço com fivelas, geralmente no braço direito. Com um movimento correto do pulso no instante do disparo, ela consegue lançar uma pedra ou bala de chumbo tão longe quanto um arco consegue lançar uma flecha. Ou seja, tem o mesmo incremento de distância de um arco longo (30m), mas causa o dano de uma funda (1d4, crítico x2, concussão).

Um tai-tai custa em média 40 peças de ouro, pesa 2kg e exige o talento Usar Arma Exótica.

Tei-dotei

Este engenho halfling consiste de uma catapulta desmontável que pode ser transportada por duas pessoas (ou três halflings) e armada rapidamente no campo de batalha, como um tipo de "lança-morteiros" medieval.

A estrutura pode ser preparada muito rapidamente, mas isso requer habilidade. Montar e carregar o tei-dotei em uma rodada exige um teste de Operar Mecanismo ou Profissão (armas de cerco) com CD 20. Para montar em duas rodadas, CD 15. Em três rodadas, CD 10. Montar o engenho em quatro ou mais rodadas exige apenas um teste com CD 5.

Uma vez preparada, a arma pode ser apontada para qualquer direção, pois o disparador fica sobre uma torre giratória. Pode lançar balas de chumbo (dano de 3d8, crítico x2, concussão) ou pedras (2d8) com um incremento de distância de 30m. Exige uma ação padrão para recarregar. Em geral a arma é operada por um halflling artilheiro (que faz os testes de ataque) e outro encarregado da recarga, para que seja possível atacar sem interrupção.

Um tei-dotei custa em média 140 peças de ouro, pesa 20kg e exige o talento Usar Arma Exótica.

Tai-Tai e Tei-dotei, armas halflings

Parte 2

Magia

Os Caminhos da Magia

Todas as Escolas e Domínios tradicionais descritos no *Livro do Jogador* existem em Arton, e funcionam de forma normal. No entanto, os estudiosos deste mundo também acreditam que todas as coisas — incluindo a magia — são formadas por seis elementos: água, fogo, ar, terra, luz e trevas. Todas as coisas mágicas e não mágicas estão, de alguma forma, relacionadas a pelo menos um destes elementos.

Assim, além das Escolas e Domínios normais, existe uma classificação maior que engloba todas as formas de magia arcana e divina: são os Caminhos Elementais da Magia.

Estes seis grandes Caminhos estão relacionados a todos os aspectos do mundo conhecido — e além. Em termos planares, os Caminhos estão ligados aos quatro Planos Elementais (fogo, água, terra, ar) e aos dois Planos de Energia (luz e trevas).

Caminho do Fogo

Naturalmente, este Caminho representa todas as magias que lidam com fogo, como *bola de fogo*, *armadilha de fogo*, *resistência a elementos (fogo)*, *pirotecnia* e quaisquer outras do descritor [fogo] e do Domínio do Fogo.

O fogo representa a chama do coração, de forma que muitas magias ligadas a emoções fortes, como paixão e ódio, pertencem a este grupo (*riso histérico*, por exemplo). O mesmo vale para quase todas as magias envolvendo violência e agressividade.

Muitas magias de ataque, ou aumento de força ou dano (*lâmina afiada*, *força do touro*...), são do fogo, bem como as magias do Domínio da Guerra.

Caminho da Água

Pertencem a este caminho todas as magias ligadas à água e gelo (*névoa obscurecente*, *controlar a água*, *muralha de gelo*, *cone glacial*), bem como quaisquer outras do descritor [água] e do Domínio da Água.

Como a fluidez da água é oposta à rigidez, também pertencem a este grupo as magias que oferecem liberdade de movimentos (*movimentação livre*, *remover paralisia*...), mesmo que esta seja involuntária (*área escorregadia*). O mesmo vale para muitas magias de transporte (*porta dimensional*, *teletransporte*...) e aquelas do Domínio da Viagem.

A maior parte do corpo humano (e de muitas outras criaturas vivas) é composta de água. Assim, todas as magias de Transmutação que alteram as propriedades de uma criatura (*alterar Forma*, *metamorfose*...) são da água.

Caminho do Ar

Pertencem a este caminho todas as magias ligadas ao ar (*lufada de vento, controlar os ventos, ciclone...*), bem como quaisquer outras do descritor [ar] e do Domínio do Ar.

Magias que lidam com odores são do ar. O mesmo vale para magias que provocam ataques sônicos (*explosão sonora*) ou que manipulam o som (*som fantasma, esculpir o som, ventriloquismo...*). Note que grande parte das magias de bardo pertence a este Caminho.

O ar é transparente. Portanto, pertencem a este Caminho quase todas as magias destinadas à detecção ou revelação de coisas escondidas ou desconhecidas (*detecção de magia, histórias e lendas, ver o invisível, visão da verdade...*). Uma vez que o ar carrega as palavras, quase todas as magias ligadas à comunicação e compreensão de mensagens (*boca encantada, vento sussurrante, ler magia, idiomas...*) também são do ar.

Assim como ocorre com a água, muitas magias de movimentação e transporte (especialmente *vôo*) também fazem parte do Caminho do Ar.

Caminho da Terra

Pertencem a este caminho todas as magias ligadas à terra, metais, minerais e gemas preciosas (*pedra encantada, moldar rocha, terremoto...*), bem como quaisquer outras do descritor [terra] e do Domínio da Terra.

A terra representa a firmeza, a estabilidade. Portanto, pertencem a este grupo quase todas as magias que de alguma forma impedem a liberdade e a movimentação (*armadilha, imobilizar pessoa, lentidão, teia, mão esmagadora...*), bem como aquelas que impedem a passagem, entrada ou saída de determinado lugar, como *âncora planar, círculo mágico contra o caos, círculo mágico contra o bem...*

A força e resistência, sejam físicas, mentais ou mágicas, também são representadas pela terra. Portanto, quase todas as magias que envolvem resistir a um efeito (*resistência, resistência à magia, pele rochosa, corpo de ferro...*) ou qualquer forma de proteção (*proteção contra o mal, muralha de energia, campo antimágica...*) pertencem a este caminho.

Magias de conjuração destinadas à convocação ou criação de objetos (*labirinto*) muitas vezes fazem parte deste grupo.

Caminho da Luz

Pertencem a este Caminho todas as magias que produzem luzes (*brilho, globos de luz, luz, leque cromático, luz do dia...*). Embora o fogo produza luz, magias do fogo não fazem parte deste grupo, salvo raras exceções. *Chama contínua*, por exemplo, não produz calor e nem causa dano — portanto, pertence ao Caminho da Luz, não do Fogo.

O Caminho da Luz está ligado à vida, à energia positiva. Isso inclui praticamente todas as magias que envolvem purificação, cura ou restauração de energia vital: *curar ferimentos, restauração, regeneração, ressurreição verdadeira* e todas que fazem parte do Domínio da Cura. Como estas magias envolvem processos metabólicos do corpo, algumas delas também pertencem ao Caminho da Água.

O bem também é representado por este Caminho, assim como quase todas as magias relacionadas à pureza e bondade: *abençoar água, proteção contra o mal, destruição sagrada* e todas do Domínio do Bem. Note que a maioria das magias de paladino

A magia tem vários Caminhos...

está no Caminho da Luz.

A paz, serenidade e bons sentimentos pertencem à luz. Isso inclui magias que envolvem emoções positivas, ou o cancelamento de emoções negativas (*acalmar animais, acalmar emoções, cancelar encantamento, remover medo*...). No entanto, magias que manipulam a vítima contra a sua vontade (como a maioria dos Encantamentos) geralmente não fazem parte deste grupo.

Tudo o que vemos é luz refletida. Portanto, grande parte das magias da escola Ilusão pertence a este grupo, especialmente aquelas que lidam com imagens (*imagem silenciosa, reflexos*...). Ilusões que também contam com sons e cheiros (*imagem maior*) pertencem, ao mesmo tempo, ao Caminho do Ar.

Magias de invisibilidade fazem parte deste Caminho, mas não as magias que usam de outras formas para obscurecer ou ocultar algo. Estas pertencem ao Caminho das Trevas.

Uma vez que este elemento traz a clareza, da mesma forma que o ar, muitas magias de detecção e revelação (*discernir mentiras, detectar armadilhas*...) também pertencem ao Caminho da Luz. Ironicamente, magias para ver através de ilusões (e também aquelas de detecção de invisibilidade) também fazem parte deste Caminho.

Caminho das Trevas

Pertencem a este Caminho todas as magias que cancelam luz ou produzem escuridão (*escuridão, escuridão profunda*...).

O Caminho das Trevas está relacionado ao mal, decadência, morte e energia negativa. Fazem parte deste grupo todas as magias da escola Necromancia e do Domínio do Mal.

As trevas também estão ligadas a quase todas as formas de desintegração e anulação, o que inclui *apagar, desintegrar, campo antimagia, dissipar magia* e similares.

A escuridão protege os segredos e mistérios, impede que as coisas sejam conhecidas. Pertencem a este Caminho quase todas as magias com o objetivo de impedir a percepção ou detecção de algo: *dificultar detecção, despistar, dissimular tendência, limpar a mente, nublar, névoa* e outras, incluindo todas que fazem parte do Domínio da Enganação. No entanto, magias de invisibilidade em geral não fazem parte deste Caminho.

Embora a violência e agressividade estejam mais ligadas ao Caminho do Fogo, magias que provocam emoções negativas (*causar medo, desespero, pesadelo, insanidade*...) estão associadas às trevas.

As Tendências

Muitas magias ou criaturas são fortemente ligadas a um eixo moral (bem, mal) ou ético (ordem, caos). Quando for necessário associar uma tendência a um dos Caminhos Elementais, use estas orientações:

Ordem: a Terra e o Ar, embora sejam elementos opostos, combinam-se para formar a Ordem. Enquanto a Terra representa a firmeza e estabilidade, o Ar representa a clareza, transparência e verdade. Magias e efeitos da ordem (*proteção contra o caos, cólera da ordem, escudo da lei*...) costumam estar associadas a um destes Caminhos, ou ambos.

Caos: o Fogo e a Água, embora sejam elementos opostos, combinam-se para formar o Caos. O fogo é selvagem e incontrolável, enquanto a água é fluida, difícil de aprisionar e está sempre em mutação (como vapor, líquido ou gelo). Magias e efeitos do caos (*proteção contra a ordem, despedaçar, martelo do caos*...) costumam estar associadas a um destes Caminhos, ou ambos.

Bem: o bem é representado pelo Caminho da Luz.

Mal: o mal é representado pelo Caminho das Trevas.

Neutralidade: coisas fortemente ligadas à neutralidade (o que é raro) pertencem, ao mesmo tempo, aos Caminhos da Luz e das Trevas. Na cultura de Tamu-ra, que não tem lugar para o bem e o mal, existe o quinto elemento chamado Vácuo, formado pela combinação de Luz e Trevas.

Os Tipos de Energia

Sempre que uma magia ou ataque especial utiliza alguma forma de energia, ela pertence a um destes tipos: fogo, frio, eletricidade, ácido ou sônico. No entanto, em Arton, os cinco tipos tradicionais são substituídos por seis tipos ligados aos Caminhos Elementais.

Fogo: sem alterações. Magias e efeitos que usam a energia do fogo funcionam da mesma maneira. Criaturas do subtipo (Fogo) são imunes a dano por fogo. Criaturas dos subtipos (Água) e (Frio) sofrem dano dobrado por fogo.

Frio: o frio é formado pela combinação de Ar + Água. Portanto, qualquer magia ou efeito que use frio é considerado, ao mesmo tempo, energia do Ar e Água. Criaturas dos subtipos (Frio), (Ar) e (Água) são imunes a dano por frio. Criaturas dos subtipos (Fogo) e (Terra) sofrem dano dobrado por frio.

Eletricidade: a eletricidade é formada pela combinação de Ar + Luz. Portanto, qualquer magia ou efeito que use eletricidade é considerado, ao mesmo tempo, energia do Ar e Luz. Criaturas dos subtipos (Ar) e (Luz) são imunes a dano elétrico. Criaturas dos subtipos (Terra) e (Trevas) sofrem dano dobrado por eletricidade.

Ácido: o ácido é formado pela combinação de Água + Trevas. Portanto, qualquer magia ou efeito que use ácido é considerado, ao mesmo tempo, energia da Água e Trevas. Criaturas dos subtipos (Água) e (Trevas) são imunes a dano por ácido. Criaturas dos subtipos (Luz) e (Fogo) sofrem dano dobrado por ácido.

Sônico: a energia sônica é considerada energia do Ar. Criaturas do subtipo (Ar) são imunes a dano sônico. Criaturas do subtipo (Terra) sofrem dano dobrado por efeitos sônicos.

A Classificação das Magias

Note que, apesar das diretrizes apresentadas até aqui, nem sempre é fácil saber a qual Caminho pertence uma magia.

Vejamos, por exemplo, *invocar criaturas*. Poderia pertencer ao Caminho do Ar, pois este é ligado ao transporte. No entanto, convocar criaturas com o propósito de lutar parece adequado ao Caminho do Fogo. O mesmo vale para o Caminho da Terra quando o objetivo é proteger algo. E existe ainda a questão de que a criatura invocada depende da tendência do conjurador — tornando possível, assim, classificar a magia como Ar e/ou Terra (ordem), Fogo e/ou Água (caos), Luz (bem), Trevas (mal) ou Luz e Trevas (neutro).

Portanto, muitas magias pertencem a dois ou mais Caminhos, sendo que alguns deles (às vezes todos!) podem parecer inadequados. Mesmo entre os magos e clérigos de Arton a inclusão das magias em Caminhos Elementais rende discussões acaloradas na Grande Academia Arcana e outros centros de estudo.

Dentro das regras propostas por este livro, os Caminhos Elementais quase não alteram a mecânica de jogo. As regras do *Livro do Jogador* para magos especialistas não podem ser aplicadas aos Caminhos. No entanto, os Caminhos são importantes para personagens com talentos elementais metamágicos (veja em "Novos Talentos").

Apresentamos a seguir uma possível classificação das magias do *Livro do Jogador* (incluindo também as novas magias deste livro, estas marcadas com um "*"). Esta é a lista oficial adotada pela Academia Arcana. No entanto, como já foi dito, muitos estudiosos em Arton não concordam que esta ou aquela magia pertença a este ou aquele Caminho; o Mestre é livre para alterar as magias que quiser de acordo com seu julgamento.

Como palavra final sobre a classificação correta das magias, lembramos que Wynna — a Deusa da Magia — é caprichosa e tresloucada o bastante para virar tudo de pernas para o ar...

Magias do Fogo

Arma Mágica Aprimorada
Arma Mágica
Armadilha de Fogo
Arrombar
Ataque Certeiro
Barreira de Lâminas
Bola de Fogo Controlável
Bola de Fogo
Chama Contínua
Chuva de Meteoros
Ciclone
Coluna de Chamas
Comando
Confusão Menor
*Contra-Ataque Mental**
Criar Chamas
Dança Irresistível
Despedaçar
Destruição
*Erupção de Aleph**
Esfera Flamejante
Espada do Mago
Esquentar Metal
Evaporação
Explosão Solar
*Explosão**
Extinguir Fogo
Flecha de Chamas
Fogo das Fadas
Força do Touro
Fúria
Grupo de Elementais
Implosão
Lâmina Afiada
Lâmina Flamejante
Luz Cegante
Luz do Dia
*Mata-Dragão**
Mísseis Mágicos
Muralha de Fogo
Nuvem Incendiária
Pirotecnia
Presa Mágica Aprimorada
Presa Mágica
Proteção contra Elementos
Punho Cerrado
Raio Ardente
Raio de Sol
Resistência a Elementos
Riso Histérico
Runas Explosivas
Semente de Fogo
*Soco de Arsenal**
Tempestade de Fogo
Velocidade

Magias da Água

Agilidade do Gato
Alterar Forma
Alterar-se
Amaldiçoar Água
Amolecer Terra e Pedra
Ampliar Animais
Ampliar Plantas
Animar Plantas
*Ao Alcance da Mão**
Arca Secreta
Área Escorregadia
Armadura Arcana
Aumentar Pessoa
Banquete de Heróis
Bom Fruto
*Cajado em Cobra**
Caminhar em Árvores
Caminhar na Água
Cão Fiel do Mago
Carne para Pedra
Carvalho Vivo
*Chuva Quente**
Círculo de Teletransporte
Círculo Mágico contra o Caos/Mal/Bem/Ordem
Clone
Comandar Plantas
Comunhão com a Natureza
Comunhão
Cone Glacial
Confusão Menor
Controlar a Água
Controlar o Clima
Convocação Instantânea
Crescer Espinhos
Criar Água
Criar Alimentos
Criar Itens Efêmeros
Criar Itens Temporários
Cúpula de Proteção
Contra Vida
Cura Completa
Curar Ferimentos Críticos
Curar Ferimentos Graves
Curar Ferimentos Leves
Curar Ferimentos Mínimos
Curar Ferimentos Moderados
Deslocamento
Detectar Animais ou Plantas
Disco Flutuante
Enfeitiçar Animal
Enfeitiçar Monstro
Enfeitiçar Pessoa
Envenenamento
Esfera Gélida
Esfera Resiliente
Esfera Telecinética
Esfriar Metal
*Explosão**
Flecha Ácida
*Flor Perene de Milady "A"**
Forma Animal
Forma de Árvore
Forma Etérea
Forma Gasosa
*Gagueira de Raviollius**
Globo de Invulnerabilidade Menor
Grupo de Elementais

Homens Vegetais
Imobilizar Animal
Imobilizar Monstros
Imobilizar Pessoas
Invocar Aliado da Natureza I – IX
Invocar Criaturas I – IX
Invocar Enxames
Lama em Pedra
Lentidão
Libertação
Malogro
Mansão Magnífica do Mago
Mão Esmagadora
Mão Espectral
Mão Interposta
Mão Opífera
Mão Poderosa
Mão Vigorosa
*Marionete**
Mensageiro Animal
Metamorfose Tórrida
Metamorfose
Metamorfosear Objetos
Modificar Aparência
*Momento de Tormenta**
Montaria Arcana
Movimentação Livre
Muralha de Gelo
Neutralizar Venenos
Nevasca
Névoa Ácida
Névoa Fétida
Névoa Mortal
Névoa Obscurecente
Névoa Sólida
Névoa
Olho Arcano
Olhos Observadores
Onda da Fadiga
Ondas da Exaustão
Passeio Etéreo
Passos sem Pegadas
Patas de Aranha
Pedra em Carne
Pedra em Lama
Pele de Árvore
Pequeno Refúgio
Permanência
Porta Dimensional
Portal
Prestidigitação
Prisão
Projeção Astral
Proteção contra Elementos
Punho Cerrado
Purificar Alimentos
Raio Ácido
Raio da Exaustão
Raio de Gelo
Raio Polar
Refugiar Itens
Refúgio Seguro de Leomund
Refugio Seguro
Refúgio
Regeneração
Resistência à Elementos
Respirar na Água
*Sacrifício do Herói**
Salto
Simulacro
Teia
Telecinésia
Teletransportar Objeto
Teletransporte Maior
Teletransporte por Árvores
Teletransporte
Tempestade da Vingança
Tempestade Glacial
Toque da Fadiga
Toque Enferrujante
Transe Animal
Transformação Momentânea
Transformação
Truque da Corda
Velocidade
Verme Gigante
Viagem Planar
Vitalidade Ilusória

Magias do Ar

Adivinhação
Ajuda
Alarme
Aliado Interplanar Aprimorado
Aliado Interplanar Menor
Aliado Interplanar
*Amor Incontestável de Raviollius**
Analisar Encantamento
Âncora Dimensional
Âncora Planar Aprimorada
Âncora Planar Menor
Âncora Planar
Andar no Ar
Animar Cordas
Apagar
*Apavorante Gás de Luigi**
Arrombar
Astúcia da Raposa
Ataque Certeiro
Ataque Visual
Augúrio
Caminhar no Vento
Canção da Discórdia
Cancelar Encantamento
Cegueira/Surdez
Cerrar Portas
Ciclone
Clarividência/Clariaudiência
Compreensão de Linguagens
Cone Glacial
Confusão Menor
Confusão
Consertar
Contingência
*Contra-Ataque Mental**
Controlar o Clima
Controlar os Ventos
Convocar Relâmpagos
Convocar Tempestade de Relâmpagos
Corrente de Relâmpagos
Criar Itens Efêmeros
Criar Itens Temporários
Despedaçar
Detectar Observação
Detectar Pensamentos
Detectar Portas Secretas
Detectar Venenos
Discernir Localização
Discernir Mentiras
Dissipar Magia Aprimorado
Dissipar Magia
Dissipar o Caos/Mal/Bem/Ordem
Dissipar o Mal
Ditado
*Dominação Total**
Encontrar Armadilhas
Encontrar o Caminho
Enviar Mensagem
*Enxame de Trovões**
Esfera Gélida
Esfera Telecinética
Esfriar Metal
Esplendor da Águia
*Explosão**
Forma Gasosa
*Gagueira de Raviollius**
Grito da Banshee
Grito Maior
Grito
Grupo de Elementais
Identificação
Idiomas
Instante de Presciência
Invocar Instrumento
Lendas e Histórias
Levitação
Libertação
Limpar a Mente
Localizar Criatura
Localizar Objetos
Loquacidade
Lufada de Vento
*Marionete**
Mensagem
*Momento de Tormenta**
*Mundo dos Sonhos**
Muralha de Gelo
Muralha de Vento
Nevasca
Névoa Ácida
Névoa Fétida
Névoa Mental
Névoa Mortal
Névoa Obscurecente
Névoa Sólida
Névoa
Nuvem Incendiária

Oração
Palavra da Recordação
Palavra de Poder: Atordoar
Palavra de Poder: Cegar
Palavra de Poder: Matar
Palavra do Caos
Palavra Sagrada
Parar o Tempo
Pasmar Monstro
Poeira Ofuscante
Proteção Contra Elementos
Proteção Contra Flechas
Proteção Contra Magias
Queda Suave
Raio de Gelo
Raio Polar
Relâmpago Repulsão
Resistência à Elementos
Sabedoria da Coruja
Salto
Servo Invisível
Silêncio
Símbolo (todos)
*Soco de Arsenal**
Som Fantasma
Sonho
Sono Profundo
Sono
Telecinésia
Tempestade da Vingança
Tempestade de Fogo
Tempestade Glacial
Toque Chocante
Toque da Idiotice
Truque da Corda
*Vazio**
Vento Sussurrante
Ventriloquismo
Viagem Planar
Vibração Sônica
Zona da Verdade

Magias da Terra

Amolecer Terra e Pedra
Âncora Dimensional
Âncora Planar Aprimorada
Âncora Planar Menor
Âncora Planar Animar Objetos
Animar Plantas
*Ao Alcance da Mão**
Arca Secreta
Barreira de Lâminas
Bordão de Magia
Cajado Vivo
Caminhar em Arvores
Carne para Pedra
Carvalho Vivo
Círculo Mágico contra o Caos/ Mal/ Bem/ Ordem
Comunhão com a Natureza
Comunhão
Constrição
Contingência
Conto das Rochas
Corpo de Ferro
Crescer Espinhos
Criar Itens Efêmeros
Criar Itens Temporários
Criar Passagens
Cúpula de Proteção contra Vegetais
Cúpula de Proteção contra Vida
Encolher Item
Enfraquecer Plantas
Escudo Arcano
Esfera Resiliente
Espada do Mago
Estátua
*Explosão**
Falar com as Plantas
*Flor Perene de Milady "A"**
Força do Touro
Força dos Justos
Forma de Árvore
Globo de Invulnerabilidade Menor
Globo de Invulnerabilidade
Grupo de Elementais
Homens Vegetais
Imobilizar Animal
Imobilizar Monstros
Imobilizar Mortos-Vivos
Imobilizar Pessoas
Intuir Direção
Inverter a Gravidade
Invocar Enxames
Labirinto
*Lágrimas de Hyninn**
Lama em Pedra
Lâmina Afiada
Lentidão
Libertação
Madeira Ferro
Mansão Magnífica do Mago
Mão Esmagadora
Mão Interposta
Mão Poderosa
Mão Vigorosa
Mesclar-se às Rochas
Metal em Madeira
Moldar Madeira
Moldar Rochas
*Momento de Tormenta**
Mover Terra
Muralha de Ferro
Muralha de Pedra
Névoa Sólida
Passos Longos
Patas de Aranha
Pedra em Carne
Pedra em Lama
Pedra Encantada
Pedras Afiadas
Pele de Árvore
Pele Rochosa
Pequeno Refúgio
Permanência
Prisão
Proteção contra a Morte
*Proteção contra a Tormenta**
Proteção contra Elementos
Proteção contra Magias
Proteção contra o Caos/ Mal/ Bem/ Ordem
Proteger Fortalezas
Proteger Outro
Punho Cerrado
Refugio Seguro
Repelir Madeira
Repelir Metal ou Pedra
Resistência a Elementos
Resistência a Elementos
Resistência à Magia
*Resistência de Helena**
Resistência
Rocha Cadente de Vectorius
Roupa Encantada
Símbolo de Proteção
Teia
Teletransporte por Árvores
Terremoto
Terreno Ilusório
Toque Enferrujante
Torcer Madeira
Tornar Inteiro
Tranca Arcana
Tranca Dimensional
Transe Animal
Verme Gigante
Vigor do Urso

Magias da Luz

Abençoar Arma
Acalmar Animais
Acalmar Emoções
Adivinhação
Ajuda
Alarme
*Amor Incontestável de Raviollius**
Analisar Encantamento
Âncora Dimensional
Âncora Planar Aprimorada
Âncora Planar Menor
Âncora Planar
Animação Ilusória
Apagar
Arma Abençoada
Arma do Rompimento
Arma Espiritual
Arma Mágica Aprimorada
Arma Mágica
Ataque Certeiro
Ataque Visual
Augúrio
Aura Mágica
Aura Sagrada
Auxílio Divino
Banimento
Bênção
Bom Fruto
Brilho
Campo Antimagia

Cancelar Encantamento
Chama Contínua
Círculo de Cura
Círculo Mágico Contra o Caos/Mal
Clarividência/Clariaudiência
Compreensão de Linguagens
Comunhão com a Natureza
Comunhão
Condição
Confusão Menor
Consagrar
Consertar
Contato Extraplanar
Contingência
Convocar Relâmpagos
Convocar Tempestade de Relâmpagos
Corrente de Relâmpagos
Cubo de Força
Cura Completa
Curar Ferimentos Críticos
Curar Ferimentos Graves
Curar Ferimentos Leves
Curar Ferimentos Mínimos
Curar Ferimentos Moderados
Descanso Tranqüilo
Desejo Restrito
Desejo
Destruir Mortos-Vivos
Detectar Animais ou Plantas
Detectar Armadilhas
Detectar Caos/Mal/Bem/Ordem
Detectar Magia
Detectar Mortos-Vivos
Detectar Observação
Detectar Pensamentos
Detectar Portas Secretas
Detectar Venenos
Discernir Localização
Discernir Mentiras
Dissipar Magia Aprimorado
Dissipar Magia
Dissipar o Caos/Mal/Bem/Ordem
Dissipar o Mal
Encontrar Armadilhas
Encontrar o Caminho
Envenenamento
Escrita Ilusória
Escudo da Fé
Escudo da Lei
Esfera de Invisibilidade
Esfera Prismática
*Explosão**
Expulsão
*Fascinação**
Fogo das Fadas
Força dos Justos
Globo de Invulnerabilidade Menor
Globos de Luz
Guia
Heroísmo Maior
Heroísmo
Hipnotismo
Identificação
Idiomas
Imagem Maior
Imagem Menor
Imagem Permanente
Imagem Persistente
Imagem Programada
Imagem Silenciosa
Imunidade a Magia Maior
Imunidade a Magia
Intuir Direção
Invisibilidade Contra Animais
Invisibilidade Contra Mortos Vivos
Invisibilidade em Massa
Invisibilidade Maior
Invisibilidade
*Lágrimas de Hyninn**
Lendas e Histórias
Leque Cromático
Ler Magias
Libertação
Localizar Criatura
Localizar Objetos
Loquacidade
Luz Cegante
Luz do Dia
Luz
Marca da Justiça
Milagre
Miragem Arcana
Movimentação Livre
*Mundo dos Sonhos**
Muralha de Energia
Muralha Prismática
Observação Aprimorada
Observação
Olho Arcano
Olhos Observadores
Oração
Ordem
Padrão Hipnótico
Padrão Prismático
Página Secreta
Palavra Sagrada
Parede Ilusória
Pasmar Monstro
Pasmar
Passagem Invisível
Permanência
Piscar
Poder Divino
Poeira Ofuscante
Porta Dimensional
Portal
Prestidigitação
Projeção Astral
Projetar Imagem
Proteção Contra a Morte
*Proteção Contra a Tormenta**
Proteção Contra Magias
Proteção Contra o Caos/Mal
Proteger Fortalezas
Proteger Outro
Purgar Invisibilidade
Purificar Alimentos
Raio de Gelo
Raio de Sol
Rajada Prismática
Reencarnação
Reflexos
Regeneração
Relâmpago
Remover Cegueira/Surdez
Remover Doenças
Remover Maldição
Remover Maldição
Remover Medo
Remover Paralisia
Resistência à Magia
Resistência
Ressurreição Verdadeira
Ressurreição
Restauração Aprimorada
Restauração Menor
Restauração
Retardar
Reverter Magia
Reviver os Mortos
Roupa Encantada
Runas Explosivas
*Sacrifício do Herói**
Santificar
Santuário
Sexto Sentido
Símbolo de Proteção Maior
Símbolo de Proteção
Símbolo
Simpatia
Tempestade Glacial
Terreno Ilusório
Toque Chocante
Tornar Inteiro
Tranca Arcana
Transe Animal
Transferência de Poder Divino
Ver o Invisível
Véu
Viagem Planar
Virtude
Visão Arcana Maior
Visão Arcana
Visão da Verdade
Visão no Escuro
Visão
Zona da Verdade

Magias das Trevas

Amaldiçoar Água
Andar nas Sombras
Antipatia
*Ao Alcance da Mão**
Apagar

Aprisionamento
Aprisionar a Alma
Assassino Fantasmagórico
Aterrorizar
Aura Profana
Blasfêmia
*Buraco Negro**
*Cajado em Cobra**
Campo Antimagia
Cancelar Encantamento
Causar Medo
Cegueira/Surdez
Círculo da Morte
Círculo Mágico contra o Caos/Mal/Bem/Ordem
Clone
Comandar Mortos-Vivos
Condição
Confundir Detecção
Conjuração de Sombra Aprimorada
Conjuração de Sombras
Conspurcar
Controlar Mortos-Vivos
*Crânio Voador de Vladislav**
Criar Mortos-Vivos Aprimorado
Criar Mortos-Vivos Menor
Criar Mortos-Vivos
Cúpula de Proteção Contra Vegetais
Cúpula de Proteção Contra Vida
Dedo da Morte
Descanso Tranqüilo
Desespero
Desintegrar
Destruição Rastejante
Destruição
Detectar Mortos-Vivos
Dificultar Detecção
Disjunção do Mago
Dissimular Tendência
Doença Plena
*Dominação Total**
Drenar Energia
Drenar Força Vital
Drenar Temporário
Encarnação Fantasmagórica
Enfraquecer o Intelecto
Enfraquecer Plantas
Envenenamento
*Erupção de Aleph**
Escuridão Profunda
Escuridão
Evaporação
Evocação de Sombra Aprimorada
Evocação de Sombra
*Explosão**
Falar com os Mortos
Grito da Banshee
Imobilizar Mortos-Vivos
Infligir Ferimentos Críticos
Infligir Ferimentos Leves
Infligir Ferimentos Mínimos
Infligir Ferimentos Moderados
Infligir Ferimentos Sérios
Invisibilidade Contra Mortos-Vivos
Insanidade
Labirinto
*Lágrimas de Wynna**
*Magia Perdida**
Maldição Menor
Malogro
Manto do Caos
Mão Espectral
*Mata-Dragão**
Matar
Medo
Metamorfose Tórrida
*Momento de Tormenta**
Neutralizar Venenos
Névoa Fétida
Névoa Mortal
Névoa Obscurecente
Nublar
Obscurecer Objeto
Onda da Fadiga
Ondas da Exaustão
Página Secreta
Palavra de Poder: Atordoar
Palavra de Poder: Cegar
Palavra do Caos
Palavra do Poder: Matar
Parar o Tempo
Passos sem Pegadas
Pesadelo
Praga
Praga de Insetos
Prender Alma
Prisão
Profanar
Proibição
Proteção Contra a Morte
Raio Ácido
Raio da Exaustão
Raio do Enfraquecimento
Recipiente Arcano
Reviver os Mortos
Rogar Maldição
Romper Morto-Vivo
Santuário Particular do Mago
Selo da Serpente Sépia
Símbolo da Dor
Símbolo da Fraqueza
Símbolo da Morte
Símbolo do Atordoamento
Símbolo do Medo
Símbolo do Sono
Sombras
Sono Profundo
Sono
Teletransportar Objeto
Tempestade da Vingança
Tentáculos Negros
Terremoto
Toque da Fadiga
Toque da Idiotice
Toque do Carniçal
Toque Macabro
Toque Vampírico
Torcer Madeira
*Vazio**
Visão da Morte
Visão Falsa
Visão no Escuro
Vitalidade Ilusória

Antigas Magias de Arton

O mundo de Arton foi descrito anteriormente em outros livros, com regras para outros sistemas de RPG, incluindo suas próprias magias.

Muitas magias abordadas em tais livros não existem no *Livro do Jogador* e, portanto, serão apresentadas mais adiante. No entanto, grande parte das magias de Arton tem efeitos parecidos — ou mesmo idênticos — a magias ou habilidades de classe já existentes no *Livro do Jogador.*

Para jogadores familiarizados com as antigas magias de Arton, temos a seguir uma relação entre seus nomes antigos e as magias ou habilidades correspondentes no *Livro do Jogador.*

Exceto pelos nomes, todas as magias a seguir funcionam exatamente como suas versões descritas no *Livro do Jogador*, não importando se tinham efeitos diferentes em outros jogos de RPG. Portanto, *a lança infalível de Talude* tem características absolutamente iguais a *míssil mágico.*

Anfíbio — *Respirar na Água.*
A Arma de Allihanna — *Arma Abençoada, Madeira-Ferro.*
A Armadura de Allihanna — *Pele de Árvore.*
Armadura Elétrica — *Toque Chocante.*
Armadura Extra — *Campo de Antimagia.*
Armadura Mental — *Limpar a Mente.*
Ataque Mágico — *Arma Espiritual, Constrição, Criar Cha-*

mas, Esfera Flamejante, Esfera Gélida, A Espada do Mago, Evaporação, Flecha Ácida, Flecha de Chamas, Luz Cegante, Mão Esmagadora, Mão Poderosa, Raio de Gelo, Raio de Sol, Relâmpago, Toque Vampírico.

Ataque Vorpal — *Lâmina Afiada.*

Aumento de Dano — *Arma Mágica, Arma Mágica Aprimorada, Espada Sagrada, Força do Touro, Lâmina Flamejante, Mãos Flamejantes, Pedra Encantada, Presa Mágica.*

Borrão — *Nublar.*

Cancelamento de Magia — *Cancelar Encantamento, Dissipar Magia, Dissipar Magias Aprimoradas.*

O Canto da Sereia — *Cativar, Enfeitiçar Pessoas, Enfeitiçar Animal, Enfeiticçar Monstro, Hipnotismo.*

Cegueira — *Cegueira, Explosão Solar.*

Coma — *Estase Temporal.*

Controle de Mortos-Vivos — *Controlar Mortos-Vivos*

Corpo Elemental — *Corpo de Ferro, Forma Etérea, Forma Gasosa, Passeio Etéreo.*

Criação de Mortos-Vivos — *Criar Mortos-Vivos, Criar Mortos-Vivos Menores, Criar Mortos-Vivos Aprimorados.*

Criatura Mágica — *Animar Objetos, O Cão Fiel do Mago, Comandar Plantas, Conjuração de Sombra, Conjuração de Sombra Aprimorada, Grupo de Elementais, Homens Vegetais, Servo Invisível,*

Cura Mágica — *Curar Ferimentos, Neutralizar Venenos, Remover Doença.*

Cura de Maldição — *Remover Maldição, Remover Cegueira/Surdez, Remover Doença.*

Cura para os Mortos — *Infligir Ferimentos.*

Cura Sagrada — corresponde à habilidade de classe Cura pelas Mãos dos paladinos.

Cura Total — *Cura Completa, Remover Cegueira/Surdez, Remover Doença.*

Desejo — *Desejo, Desejo Restrito, Milagre.*

Desmaio — *Sono, Sono Profundo*

Desvio de Disparos — *Escudo Entrópico, Proteção Contra Flechas.*

Detecção de Magia — *Detectar Magia.*

Dominação Total — *Dominar Animais, Dominar Monstros, Dominar Pessoas.*

Esconjuro de Mortos-Vivos — corresponde à habilidade de classe Expulsar Mortos-Vivos dos clérigos.

Explosão — *Bola de Fogo*; veja também em "Novas Magias".

Ferrões Venenosos — *Envenenamento.*

Força Mágica — *Comandar Plantas, Mãos Mágicas, Telecinésia.*

Fúria Guerreira — *Fúria, Transformação.*

Ilusão — *Imagem Menor, Imagem Silenciosa.*

Ilusão Avançada — *Imagem Maior, Imagem Permanente, Imagem Persistente, Projetar Imagem.*

Ilusão Total — *Evocação de Sombra, Evocação de Sombra Aprimorada.*

Imagem Turva — *Deslocamento, Nublar.*

Inferno de Gelo — *Cone Glacial.*

Invisibilidade — *Esfera de Invisibilidade, Invisibilidade, Invisibilidade Maior, Invisibilidade Contra Animais, Invisibilidade Contra Mortos-Vivos, Invisibilidade em Massa.*

Invulnerabilidade — *Esfera Prismática, Globo de Invulnerabilidade, Globo de Invulnerabilidade Menor.*

A Lança Infalível de Talude — *Míssil Mágico.*

A Loucura de Atavus — *Insanidade.*

A Mágica Silenciosa de Talude — corresponde ao talento metamágico Magia Silenciosa.

A Marcha da Coragem — *Remover o Medo.* Também corresponde à habilidade de classe Inspirar Coragem dos bardos.

Megalon — *Ampliar Animais, Ampliar Plantas, Aumentar Pessoa, Força dos Justos.*

Mikron — *Encolher Item, Reduzir Pessoa.*

Pânico — *Aterrorizar, Causar Medo, Desespero, Medo.*

Paralisia — *Imobilizar Animal, Imobilizar Monstro, Imobilizar Mortos-Vivo, Imobilizar Pessoa, Teia.*

Permanência — *Permanência.*

Petrificação — *Carne para Pedra, Estátua.*

Poder Telepático — *Enviar Mensagem, Ligação Telepática, Mensagem.*

Proteção Mágica — *Armadura Arcana, Escudo Arcano, Escudo da Fé, Escudo da Lei, Escudo de Fogo, Mão Interposta, Mão Vigorosa , Muralha de Energia, Muralha de Espinhos, Muralha de Ferro, Muralha de Fogo, Muralha de Gelo, Muralha de Pedra, Muralha de Vento, Muralha Prismática, Pele Rochosa.*

Proteção Contra o Elemento — *Proteção Contra Elementos, Resistência a Elementos.*

Raio Desintegrador — *Desintegrar, Destruição.*

Ressurreição — *Ressurreição, Ressurreição Verdadeira, Reviver os Mortos.*

Roubo de Vida — *Drenar Energia, Drenar Força Vital, Drenar Temporário.*

Sentidos Especiais — *Clariaudiência/Clarividência, Observação, Observação Aprimorada, Olho Arcano, Olhos Observadores, Sexto Sentido, Ver o Invisível, Visão da Verdade, Visão no Escuro.*

Silêncio — *Silêncio.*

Sono — *Sono.*

Teleportação — *Teletransporte.*

Teleportação Avançada — *Teletransporte Maior.*

A Teleportação Infalível de Vectorius — *Teletransporte Maior.*

Teleportação Planar — *Portal, Viagem Planar.*

Terremoto — *Terremoto.*

Terreno Escorregadio de Neo — *Área Escorregadia.*

Transporte — *O Disco Flutuante, Levitação, Montaria Arcana, Montaria Fantasmagórica.*

Verter Água de Pedra — *Criar Água.*

Vôo — *Vôo.*

Novas Magias

Ao Alcance da Mão

Conjuração/Transmutação
Nível: Fet/Mag 2, Clr 2, Rgr 3
Componentes: V, S
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: Toque
Alvo: Criatura tocada
Duração: 1 rodada/nível
Teste de Resistência: Não (inofensiva)
Resistência a Magia: Não (inofensiva)

Com esta magia, o alvo pode projetar mãos mágicas feitas de água, terra ou sombra (existe uma versão diferente da magia para cada elemento) a até 3 metros, em qualquer direção. Essas mãos se movimentam como as mãos do alvo, com os mesmos atributos e habilidades, sendo inclusive capazes de usar armas, itens mágicos e servir como ponto de partida para magias. Para efeitos de combate, o alvo recebe a habilidade de alcance natural de 3 m (como um troll, por exemplo).

O alvo pode fazer ataques de toque e até mesmo transferir magias através das mãos mágicas. Um ataque de toque feito com essas mãos não gera um ataque de oportunidade do oponente. As mãos também podem ser usadas para manipular objetos em locais altos ou curar personagens caídos em buracos, por exemplo.

Criaturas que por algum motivo sejam imunes a ataques baseados em Água, Terra ou Trevas (veja "Subtipos Elementais") não podem receber dano por ataques desarmados feitos com estas mãos.

Uma Nota Sobre Magos Famosos

Algumas magias vistas no *Livro do Jogador* foram desenvolvidas por magos famosos, cujos nomes constam nos títulos das próprias magias.

Uma vez que tais magos são nativos de outros mundos, e desconhecidos aqui, estas magias têm títulos diferentes em Arton. Na maior parte dos casos não consta nome algum (como *flecha ácida*, por exemplo) enquanto outras apresentam apenas "do mago" no seu título (como *a disjunção do mago*).

No entanto, em certas partes do Reinado e além, as mesmas magias recebem os nomes de grandes arquimagos como Talude, Vectorius, Aleph ou a própria deusa Wynna. É comum conhecer conjuradores que sabem lançar a *aura mágica de Aleph*, o *cão fiel de Talude* ou a *mão poderosa de Vectorius*. Exceto pelas diferenças de nomenclatura, as magias são consideradas iguais e funcionam da mesma forma.

O Amor Incontestável de Raviollius

Encantamento (Feitiço)
Nível: Fet/Mag 2
Componentes: V, S
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)
Alvo: Uma criatura
Duração: 1 dia/2 níveis
Teste de Resistência: Vontade anula
Resistência a Magia: Sim

Nos dias de hoje o título de maior mago vivo de Arton está dividido entre Talude e Vectorius — mas, em um passado distante, ele pertenceu ao grande Raviollius. Apesar de seu poder, Raviollius era um mago notoriamente pacífico. Ele devotou a vida ao estudo de magias não violentas, capazes de incapacitar seus inimigos sem ferir ou matar — mas quase sempre de forma humilhante! Assim, seu nome costuma figurar no título de muitas magias não letais.

O *amor incontestável* foi provavelmente a primeira magia criada por Raviollius. Qualquer criatura atingida, se falhar em seu testes de Vontade, vai se apaixonar perdidamente pela primeira criatura em que colocar os olhos!

O efeito é semelhante a magia *enfeitiçar pessoas,* mas muito mais poderoso. A vítima não apenas se torna amigável à primeira criatura que ver, mas se apaixona perdidamente por ela. A vítima será capaz de quase qualquer coisa para proteger ou ajudar o seu "amor", até mesmo arriscando sua vida. Caso o alvo seja atacado por seu "amor", pode fazer outro teste de Vontade (desta vez sem o modificador) para tentar se livrar do encantamento.

Em animais assexuados ou criaturas de Inteligência 2 ou menos, o efeito pode ser diferente: a vítima considera a criatura amada como sendo sua mãe!

O Apavorante Gás de Luigi

Conjuração (Criação)
Nível: Fet/Mag 0, Brd 0
Componentes: V
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)
Alvo: Uma criatura/2 níveis
Duração: 1 rodada/nível (D)
Teste de Resistência: Fortitude anula
Resistência a Magia: Sim

Criada por Luigi Sortudo, o famoso bardo pessoal do Rei Thormy de Valkaria, esta magia fraca e inofensiva serve apenas para trazer risos e embaraços. O alvo tem direito a um teste de Fortitude. Se falhar... bem, ele começa a sofrer de um incontrolável acesso de flatulência, expelindo gases fétidos de

forma muito sonora. Essa magia não causa nenhum dano, apenas desconforto e alguma distração.

Enquanto durar a magia, a vítima sofre -4 de penalidade em testes de Furtividade (pois o barulho a denuncia). Além disso, criaturas que tentem rastreá-la pelo faro recebem +6 de bônus em seus testes de Procurar ou Sobrevivência.

Buraco Negro

Conjuração (Convoção)

Nível: Clr 9

Componentes: V, FD

Tempo de Execução: 1 minuto (10 ações)

Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)

Duração: 3 rodadas

Teste de Resistência: Reflexos anula

Resistência a Magia: Não

Felizmente, poucos sacerdotes no mundo têm poder suficiente para usar esta terrível magia ou sequer a conhecem. Diz a lenda que ela teria sido criada por Vlannytic, um antigo sumo-sacerdote de Tenebra, que encontrou a morte invocando a fúria de sua deusa.

Quando lançada, esta magia cria em um ponto específico um vácuo poderoso capaz de sugar TUDO e TODOS que estejam nas proximidades (incluindo o próprio conjurador!). O *buraco negro* afeta todas as criaturas e objetos a até 60 m de seu ponto central.

Para resistir à sucção, uma criatura deve fazer um teste de Reflexos com -6 de penalidade em cada rodada. Essa penalidade é reduzida em -1 para cada 9 m de distância do ponto central do *buraco negro*. Qualquer criatura ou objeto arrastada até o ponto central desaparecerá instantaneamente, e só poderá ser trazida de volta através de um *desejo* ou *milagre*. Objetos de até 200 kg que não estejam presos ao chão não têm direito a testes para resistir. Vítimas que tenham onde se apoiar ou segurar (como muros sólidos, pedras grandes ou árvores) recebem +3 de bônus em seus testes de Reflexos.

Não se conhece o destino das coisas e criaturas sugadas pelo *buraco negro*, uma vez que jamais retornam. Uns poucos estudiosos sugerem que as vítimas podem ser enviadas para outros mundos. Na verdade, os clérigos de Tenebra acreditam que esta magia abre um portal para Sombria, o plano onde vive sua deusa, e sonham um dia poder realizar essa viagem...

Cajado em Cobra

Transmutação

Nível: Clr 4

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Médio (30 metros + 3 metros/nível)

Alvo: 1 bastão ou peça similar de madeira (+1 bastão a cada 4 níveis, no máximo 5)

Duração: 2 rodadas/nível

Teste de Resistência: Não

Resistência a Magia: Não

Esta mágica transforma um cajado, vara, galho de árvore ou outro objeto de madeira semelhante em uma cobra, totalmente sob o controle do conjurador da magia. A cobra possui os mesmos atributos de uma cobra constritora (animal médio, *Livro de Regras Básicas III*) ou uma cobra venenosa (víbora pequena, *Livro de Regras Básicas III*), à escolha do conjurador.

O conjurador pode transformar um bastão (ou objeto semelhante, que não seja maior que um cajado) e mais um outro bastão para cada 4 níveis de conjurador que possua, até um máximo de cinco bastões. Se o conjurador tentar transformar um bastão que está sendo segurado por alguém, esse personagem tem direito a um teste de Fortitude para impedir o efeito (itens mágicos oferecem um bônus no teste de Fortitude igual a metade de seu nível de conjurador). As cobras criadas com essa magia são consideradas animais comuns, até o final da duração.

Essa magia é uma das favoritas dos seguidores do deus maligno Sszzaas. Acredita-se que exista uma versão reversa dessa magia, que transformaria temporariamente serpentes em bastões de madeira, mas ninguém a conhece.

Chuva Quente

Conjuração (Criação)

Nível: Fet/Mag 1, Brd 1

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Pessoal

Alvo: Você

Duração: Concentração (no máximo 15 min)

Os habitantes de Malpetrim atribuem a criação desta magia a sua mais ilustre habitante — Niele, a maga elfa mais famosa, poderosa e desejada de Arton. Tudo que ela faz é criar uma pequena e confortável chuva de água quente, ótima para tomar banho e curar resfriados. Acredita-se que seja uma variante arcana e mais generosa da magia divina *criar água*.

A *chuva quente* pode ser invocada apenas em aposentos fechados, e só pode ser mantida enquanto o mago continua entoando as palavras mágicas de ativação. Essas palavras se parecem muito com certas cantigas élficas infantis...

Por alguma razão, a água criada pela *chuva quente* NÃO serve para matar a sede.

Contra-Ataque Mental

Abjuração

Nível: Clr 7, Fet/Mag 8

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 minuto

Alcance: Toque

Alvo: 1d6 criaturas tocadas ou você; veja texto
Duração: 1 dia/nível
Teste de Resistência: Não (inofensiva)
Resistência a Magia: Sim (inofensiva)

Esta rara magia é similar a *limpar a mente*, mas é um pouco mais perigosa. Ela não apenas bloqueia a mente do personagem contra quaisquer efeitos que detectam ou permitam ler seus pensamentos (e tendência), mas também envia um contra-ataque automático a quem fizer essa tentativa.

Quando uma criatura tenta usar qualquer magia mental contra um alvo sob o efeito de *contra-ataque mental*, o atacante deve imediatamente fazer um teste de Vontade (contra uma CD igual a necessária para resistir a sua própria magia), ou sofre 1d6 pontos de dano para cada 5 níveis do conjurador que lançou *contra-ataque mental* (no máximo 4d6). Caso os Pontos de Vida do atacante cheguem a zero devido a esse contra-golpe, ele entra em coma. Esse estado tem os mesmos efeitos de um *estase temporal*, com duração de 1 dia por nível do conjurador que lançou *contra-ataque mental*. A versão arcana dessa magia afeta apenas o conjurador, e não 1d6 criaturas tocadas.

Por algum motivo, sempre que alguém tenta usar qualquer poder telepático contra um anão para descobrir onde fica seu reino secreto (Doherimm, a Montanha de Ferro), o anão manifesta um efeito idêntico a esta magia, como uma habilidade sobrenatural. Por esse motivo, ninguém se atreve a usar leitura mental em anões para obter essa informação.

O Crânio Voador de Vladislav

Necromancia, Evocação
Nível: Fet/Mag 2
Componentes: V, G
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: Longo (120 m + 12 m/nível)
Alvo: Uma criatura
Duração: Instantânea
Teste de Resistência: Nenhum
Resistência a Magia: Sim

Esta magia permite ao mago disparar pelas mãos um apavorante crânio humano envolto em magia negra, que explode e causa 1d6 pontos de dano por nível de conjurador (arredondado para baixo, máximo 10d6) quando atinge o alvo. Para acertar, o conjurador precisa fazer um ataque de toque à distância (sem levar em consideração a armadura).

O *crânio voador de Vladislav* causa dano por energia (Trevas); veja em "Tipos de Energia".

Dominação Total

Encantamento (Compulsão)
Nível: Brd 6, Fet/Mag 7, Clr 8
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 minuto
Alcance: Ilimitado
Alvo: Uma criatura
Duração: 1 dia/nível
Teste de Resistência: Vontade anula
Resistência a Magia: Sim

Esta é a mais poderosa magia de controle mental conhecida, e felizmente poucos em Arton têm poder suficiente para usá-la. Funciona como *dominar pessoas*. Mas, se a vítima falhar em seu teste de Vontade, torna-se um escravo total do conjurador, incapaz de desobedecer qualquer ordem sua e capaz de sacrificar a própria vida em sua defesa. Tudo que a pessoa dominada era ou acreditava não importa mais — ela será capaz de agir contra sua tendência, suas crenças e sua fé, podendo até mesmo conspirar e atacar seus entes amados e amigos.

Personagens que violem suas tendências, votos ou obrigações e restrições (como clérigos, paladinos ou monges) perdem seus poderes e habilidades especiais de classe enquanto estão sob o efeito da magia. Os poderes podem retornar quando termina a magia, ou quando a vítima reparar qualquer violação que tenha causado enquanto estava sob dominação.

Entre as aventuras cantadas pelos bardos, as mais difíceis envolvem resgatar um herói nobre ou uma pessoa inocente escravizada pela *dominação total*, a serviço de algum vilão ou monstro (dragões verdes e vermelhos são conhecidos por fazer escravos com esta magia). O problema está em vencer essa pessoa sem matá-la, ou reunir poder suficiente para dissipar a magia.

Caso seja libertada do controle, a vítima não se lembra de nada que tenha feito enquanto estava sendo dominada, e nem de quem estava recebendo ordens.

O componente material desta magia é um objeto que tenha pertencido ao alvo, ou uma mecha de seu cabelo.

Enxame de Trovões

Evocação
Nível: Fet/Mag 3, Brd 3
Componentes: V, G (para bardos, apenas V)
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: Médio (30 m + 3 m/nível)
Alvo: Uma Criatura
Duração: Instantânea
Teste de Resistência: Reflexos para reduzir à metade
Resistência a Magia: Sim

Com esta magia, o conjurador pode disparar pelas mãos um estrondo sônico, que ruma na direção do alvo como pequenas lâminas giratórias luminosas. Elas causam 1d6 pontos de dano por nível do conjurador (no máximo 10d6). Este é um ataque sônico.

Alvos que falhem em teste de Reflexos, além de receber dano total, também ficam surdos durante 1d6+3 rodadas.

A Erupção de Aleph

Evocação

Nível: Fet/Mag 3

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Médio (30 m + 3 m/nível)

Área: 3 m de diâmetro, mais 1,5 m a cada 2 níveis (no máximo 9 m)

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Reflexos metade

Resistência a Magia: Sim

A criação desta magia é atribuída a Aleph Olhos Vermelhos, mas alguns estudiosos contestam essa teoria; Aleph é conhecido como um mago irresponsável e incompetente, que por algum motivo caiu nas graças de Wynna e recebeu dela grandes poderes. Portanto, ele supostamente não seria capaz de desenvolver uma magia própria.

A erupção de Aleph abre um buraco no chão e lança um jato de lava derretida, causando 1d8 pontos de dano e mais 1d8 para cada dois níveis do conjurador (no máximo 8d8). Metade por calor, e metade pelo impacto da lava projetada sob pressão.

Uma vítima que obtenha um "1" natural em seu teste de Reflexos sofre um dano adicional de 1d8 pontos por calor na rodada seguinte.

Explosão

Evocação

Nível: Fet/Mag 3

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Longo (120 m + 12 m/nível)

Área: Dispersão de 6 m de raio

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Reflexos para reduzir à metade

Resistência a Magia: Sim

Esta é a magia ofensiva mais conhecida em Arton. Tem exatamente as mesmas características de uma *bola de fogo*, com a diferença de que existe uma versão diferente para cada um dos seis Caminhos Elementais. Assim, existe a *explosão de água*, a *explosão de ar*, a *explosão de luz*, a *explosão de fogo* (exatamente igual à *bola de fogo*), a *explosão de terra* e a *explosão de trevas*. Para efeito de aprendizado, cada uma é considerada uma magia diferente — ou seja, aprender *explosão de trevas* não permite a você lançar uma *explosão* de qualquer outro tipo.

Quando o conjurador lança essa magia, uma explosão do elemento escolhido (pedras, água, estrondo sônico...) ocorre na área, causando 1d6 pontos de dano por nível do conjurador (no máximo 10d6). Um teste bem-sucedido de Reflexos diminui o dano pela metade.

Além das maneiras convencionais explicadas pelas regras de Contramágica, uma *explosão* também pode anular uma outra *explosão* do elemento contrário.

Para cada elemento há um efeito secundário (evitado completamente se a vítima tem sucesso em seu teste de Reflexos):

Água: qualquer fogo não mágico na área é apagado.

Ar: a vítima fica surda durante 1 rodada.

Luz: a vítima fica cega durante 1 rodada.

Magias de Transformação

Em Arton, as magias *metamorfose* e *metamorfose tórrida* existem em suas formas normais, e funcionam como descritas no *Livro do Jogador*.

No entanto, aqui existe também uma gigantesca coleção de magias conhecidas coletivamente como Magias de Transformação. Elas são um nível menor que *metamorfose* (ou seja, Fet/Mag 3) e *metamorfose tórrida* (Drd 4, Fet/Mag 4) e funcionam da mesma forma, mas cada magia só permite a transformação em UMA única criatura específica. Assim, *metamorfose em gnoll* só consegue transformar uma criatura em gnoll, nunca em outra criatura.

Existem milhares e milhares de magias diferentes para transformar criaturas em outras criaturas, ou em objetos. Magias de Transformação em kobolds, goblins e pequenos animais são relativamente comuns, enquanto transformação em dragões e outros monstros poderosos são muito raras.

Quase todas as magias de Transformação têm algumas coisas em comum. É sempre necessário que o mago toque a vítima (Alcance: Toque). Além disso, elas não podem ser revertidas por *dissipar magia*. As únicas maneiras de devolver um alvo à forma original são com um *desejo*, *desejo restrito*, *milagre* ou então descobrindo o "ponto fraco" da magia. Todas elas têm um ponto fraco (ou mais de um), um ato relativamente simples (normalmente não mágico) que provoca seu cancelamento.

Por exemplo, a famosa magia de *metamorfose tórrida em sapo* é revertida com o beijo de uma princesa, enquanto *metamorfose tórrida em pudim de ameixa* é cancelada quando alguém tenta comer o pudim! Em geral, descobrir o ponto fraco de uma magia exige um teste de *identificar magia* (CD 20 a 25) ou Conhecimento de Bardo (CD 30 a 35).

É comum que aventureiros tenham como missão descobrir o ponto fraco de uma magia de Transformação. *Metamorfose em orc*, por exemplo, pode ser revertida simplesmente mostrando ao orc uma flor de cacto conhecida como Noiva de Azgher. Infelizmente, esse raro cacto floresce apenas no Deserto da Perdição, durante apenas dois meses por ano — o que costuma obrigar a vítima a viver como orc durante algum tempo...

Fogo: mesmos efeitos de uma *bola de fogo.*

Terra: a vítima tem seu movimento reduzido pela metade durante 1 rodada.

Trevas: a vítima sofre -2 de penalidade em seus ataques durante 1 rodada.

Não existe diferença entre uma *Explosão de Fogo* e uma *Bola de Fogo*: são apenas nomes diferentes para a mesma magia.

Fascinação

Encantamento (Feitiço)
Nível: Fet/Mag 4, Brd 4
Componentes: V, G
Tempo de Execução: Um minuto
Alcance: Toque
Alvo: Objeto tocado
Duração: Permanente
Teste de Resistência: Vontade anula
Resistência a Magia: Sim

Diz a lenda que esta magia foi criada por um artista frustrado, muito competente em magia, mas incapaz de produzir uma verdadeira obra de arte. Lançada sobre uma pintura, escultura, traje ou outra peça artística, ela exige de qualquer observador que esteja a 9 m um teste de Vontade. Se for bem-sucedido, o alvo não pode mais ser afetado pela mesma peça. Se falhar, a vítima não consegue tirar os olhos do objeto, totalmente encantada com sua beleza.

O transe pode ser interrompido facilmente: basta que a vítima receba qualquer dano ou apenas seja sacudida ("Ei, acorda!"). O efeito é praticamente o mesmo da magia *enfeitiçar pessoas* (para determinar o tipo de criaturas afetadas), mas muito mais forte e direcionado a um objeto.

Embora pareça inofensiva, esta magia pode ser perigosa. Caso não seja arrancada de seu transe, uma vítima pode observar o objeto de sua fascinação durante dias, sem comer, beber ou dormir, até morrer de inanição. Conta-se histórias de aventureiros solitários que morreram em casas ou mansões abandonadas, contemplando um quadro ou estátua até a morte.

Apenas um alvo por vez pode ser afetado pela fascinação. Enquanto o objeto tem um "admirador", ele cessa de afetar quaisquer outras criaturas que olhem para ele.

A presença de objetos tratados com esta magia é proibida no Reinado, sob pena de apreensão da peça e prisão.

A Flor Perene de Milady "A"

Invocação (Criação)
Nível: Fet/Mag 0, Brd 1
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: Toque
Alvo: Uma pessoa
Duração: 1 dia/nível
Teste de Resistência: Fortitude anula
Resistência a Magia: sim

Inventada por "A", uma antiga aluna da Academia Arcana (que preferiu se manter anônima para evitar problemas...), esta magia simples pode ser realizada por muitos magos iniciantes. Ela faz nascer um pequeno e singelo gerânio, totalmente inofensivo. Acontece que, quando ele é arrancado, uma nova flor nasce no local — e assim indefinidamente, sendo impossível remover a flor por meios normais.

Lançada contra uma criatura, ela terá direito a um teste de Vontade para negar o efeito; se falhar, terá uma linda florzinha nascendo em alguma parte de seu corpo, geralmente no alto da cabeça.

A única forma de remover a flor é através de magia (*dissipar magia*, por exemplo, funciona automaticamente contra esse truque, sem a necessidade de um teste de dissipar); por este motivo a *flor perene* costuma ser usada pelos magos para aborrecer os

Raven Blackmoon demonstra sua Fascinação

não-magos que zombam de seu poder. As flores arrancadas desaparecem momentos depois.

Esta magia não pode de nenhuma forma ser usada para causar dano ou provocar qualquer penalidade.

A Gagueira de Raviollius

Encantamento (Compulsão)

Nível: Fet/Mag 1

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)

Alvo: Uma criatura

Duração: 1d6 rodadas + 1/nível

Teste de Resistência: Fortitude anula

Resistência a Magia: Sim

Esta magia inflige a uma criatura uma forte gagueira. O alvo não consegue falar corretamente, sofrendo -8 de penalidade em testes de perícias que envolvam a voz (como Blefar, Diplomacia, Intimidar, alguns tipos de Atuação...). Lançar magias com componentes verbais também se torna muito difícil; a vítima deve antes ser bem-sucedida em um teste de Concentração (CD 15 + o nível da magia a ser lançada).

O componente material dessa magia é um pequeno copo d'água, que o mago bebe ao final da formulação. Caso o alvo passe em seu teste de Fortitude, o próprio conjurador é quem sofre os efeitos da *gagueira*, mas pela metade da duração.

Lágrimas de Hyninn

Abjuração

Nível: Clg 3, Pal 3

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 minuto

Alcance: Curto

Área: 1,5m³/nível

Duração: Uma hora/nível

Teste de Resistência: Vontade anula

Resistência a Magia: Sim

Os clérigos de Khalmyr afirmam que esta magia foi criada para combater o crime. Por outro lado, sacerdotes da ordem de Hyninn juram que na verdade ela existe para testar as habilidades dos ladrões. Sua verdadeira origem, contudo, ninguém sabe.

Esta magia costuma ser lançada sobre aposentos ou áreas de segurança. Quando em efeito, qualquer ladrão na área afetada terá suas habilidades reduzidas. Todos os personagens sofrem -6 de penalidade em testes de Abrir Fechaduras, Acrobacia, Arte da Fuga, Avaliação, Blefar, Disfarces, Equilíbrio, Esconder-se, Falsificação, Furtividade, Leitura Labial, Mensagens Secretas, Observar, Operar Mecanismo, Ouvir, Procurar e Punga.

Personagens bem-sucedidos em seus testes de Vontade não são afetados, mas devem fazer um novo teste ao entrar na área outra vez. Note que esta magia não afeta apenas ladinos ou bardos, mas qualquer personagem.

Esta magia está ativa no templo de Severus, sumo-sacerdote de Hyninn, sediado em Triunphus; e também em vários castelos e palácios importantes de Arton.

Lágrimas de Wynna

Transmutação

Nível: Clr 9, Fet/Mag 9

Componentes: V, G, XP

Tempo de Execução: 1 minuto

Alcance: Curto

Alvo: Uma criatura conjuradora de magia

Duração: Permanente

Teste de Resistência: Fortitude anula

Resistência a Magia: Sim

Dizem os clérigos de Wynna que sua deusa verte lágrimas cada vez que esta magia é lançada — pois ela remove totalmente as habilidades mágicas de uma criatura.

O alvo tem direito a um teste de Fortitude para evitar o efeito. Se falhar, suas habilidades de aprender, preparar e conjurar magias desaparecem para sempre. Não importa a classe do personagem — todas as suas habilidades que envolvem magia arcana são anuladas (ou seja, habilidades de preparar magias e quaisquer habilidades semelhantes a magia que possua). Magias divinas, habilidades extraordinárias ou sobrenaturais que imitam magias (como o olhar petrificante de uma medusa, por exemplo) não são afetadas.

Os únicos mortais que se sabe que conhecem esta magia são o Grande Talude e Gwen Haggenfar, sumo-sacerdotisa de Wynna. Ambos a utilizam apenas com permissão da própria Wynna, pois isso significa remover de uma criatura seu poder mágico — a dádiva mais preciosa oferecida pela deusa.

Não é possível reverter essa perda, nem mesmo com um *desejo* ou *milagre*. Apenas intervenção divina seria capaz de recuperar a habilidade mágica de uma vítima. No entanto, como o procedimento só pode ser realizado com autorização da deusa, as chances de tal intervenção são mínimas.

Conjurar esta magia consome 100 XP para cada DV do alvo. O conjurador nunca pode usar uma quantidade de XP que o faça perder um nível.

Magia Perdida

Transmutação

Nível: Fet/Mag 5

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 minuto

Alcance: Toque

Alvo: Conjurador de magias tocado

Duração: Permanente

Teste de Resistência: Vontade anula

Resistência a Magia: Sim

O objetivo desta magia é apagar da mente de um mago as palavras necessárias para realizar uma magia específica. Ela costuma ser utilizada como punição, para remover magias perigosas das mentes de magos criminosos ou encrenqueiros — uma prática comum na Academia Arcana e em tribunais de todo o Reinado. Além de perder para sempre o conhecimento sobre determinada magia, a vítima nunca mais será capaz de aprendê-la outra vez.

Magia perdida costuma ser aplicada apenas sobre vítimas inconscientes (alvos despertos recebem +8 de bônus em seu teste de resistência). A vítima tem direito a um teste de Vontade (com -2 de penalidade para personagens de 5º nível ou menos) para evitar que a magia seja removida de sua mente. Se tiver sucesso, a magia permanece e *magia perdida* só pode ser aplicada outra vez no dia seguinte.

O procedimento também exige que o conjurador de *magia perdida* saiba exatamente qual magia pretende apagar da mente da vítima. O componente material é o mesmo da magia a ser removida. Caso esta não tenha componentes materiais, uma página de um livro de magias deve ser rasgada (se possível, do próprio grimório da vítima).

Marionete

Encantamento (Compulsão)

Nível: Fet/Mag 5

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Médio

Alvo: Uma criatura

Duração: 1 hora por nível + concentração; veja texto

Teste de Resistência: Fortitude anula

Resistência a Magia: Sim

Esta magia poderosa não afeta a mente, mas controla totalmente o corpo de uma criatura, de forma semelhante à magia necromântica *recipiente arcano*. A vítima deve fazer um teste de Fortitude e, se falhar, dali em diante cada movimento seu estará sob total controle do conjurador.

A vítima ainda tem consciência de tudo que acontece à sua volta, podendo ver, ouvir e até falar com certo esforço (mas não lançar magias). Contudo, seu corpo vai realizar apenas os movimentos que o conjurador deseja. A vítima pode ser manipulada para se movimentar, lutar, usar habilidades de combate... qualquer coisa de que seja capaz. Não há como resistir depois que o controle do corpo foi estabelecido.

É absolutamente necessário que o conjurador veja a vítima para controlar seus movimentos (coisa que ele prefere fazer à distância, normalmente). Se a qualquer momento ele perder contato visual, não poderá mais controlar a vítima — mas ela estará paralisada, incapaz de se mover durante 1 hora por nível do conjurador (máximo de 10 horas), até que o mago recupere o controle ou até que a magia seja dissipada.

Julian prepara o Mata-Dragão

Marionete pode ser mantida através da concentração do mago, mas não por mais de 24 horas, quando o conjurador precisa fazer testes de Concentração a cada minuto, começando com CD 20 e aumentando a dificuldade em +2 a cada 10 rodadas (1 minuto). Se o conjurador falhar em qualquer teste de Concentração, a magia termina.

Quando uma vítima controlada faz qualquer coisa que viole sua tendência, voto ou obrigação e restrição (como clérigos ou paladinos), tem direito a um novo teste de Fortitude com +2 de bônus para livrar-se do controle. Se tiver sucesso a magia é cancelada, mas a vítima cai inconsciente durante 1d8 horas. Se falhar, a magia continua em efeito.

Mata-Dragão

Evocação

Nível: Fet/Mag 8

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 6 rodadas

Alcance: Longo (120 metros + 12 m/nível)

Área: 9 m de raio + 1,5 m/nível (no máximo 54 m)

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Reflexos para reduzir à metade

Resistência a Magia: Sim

Também conhecida em algumas regiões de Arton como "Dragon Slayer" ou "Dragon Slave", esta é uma das mais poderosas magias de destruição conhecidas. Após entoar longos cânticos sinistros, o mago dispara pelas mãos uma carga de

energia que atinge o alvo e explode, causando 10d8 + 10 pontos de dano, mais 1d8 + 1 para cada dois níveis do conjurador (no máximo 25d8 + 25). Para cada 9 m de distância do ponto de impacto, o dano diminui em 1d8.

Metade do dano total é por contusão, e metade por fogo. Um teste de Reflexos reduz o dano pela metade.

Apesar do grande poder destrutivo, a conjuração desta magia é demorada demais para ser efetiva em combate. Se durante sua execução o mago for atacado, interrompido ou obrigado a realizar qualquer outra ação, a magia será perdida (testes de Concentração se aplicam, mas com um modificador de +4 na CD). A magia também pode ser dissipada durante o tempo de preparo. Por algum motivo, esta magia não pode ser lançada em silêncio (através do talento Magia Silenciosa), e uma magia de *silêncio* lançada contra o conjurador durante a ativação também vai arruiná-la.

Mata-dragão tem tanto poder destrutivo que poucos conjuradores se arriscam a utilizá-la. Dentro do Reinado, qualquer pessoa que se mostre capaz de lançar esta magia será caçada como se fosse o pior dos demônios!!!

Um Momento de Tormenta

Evocação
Nível: Fet/Mag 4
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 ação padrão
Alcance: Pessoal (veja adiante)
Área: 45 m de raio, + 9 m a cada 5 níveis
Duração: 1d6+3 rodadas + concentração
Teste de Resistência: Especial (veja adiante)
Resistência a Magia: Sim

Esta perigosíssima magia foi criada por Murrice Lemagrag, um mago que escapou vivo de uma área de Tormenta. Uma vez invocada, a magia cria um efeito semelhante a uma manifestação da Tormenta — mas em escala muito menor. Na primeira rodada após a invocação, uma nuvem rubra surge diretamente acima do conjurador, que pode escolher um entre os seguintes efeitos:

• A nuvem despeja chuva ácida, que causa 1d4 pontos de dano por rodada para cada 2 níveis do conjurador (no máximo 15d4) em todas as criaturas na área (Reflexos para metade do dano). A chuva persiste até o fim da duração da magia.

• Uma neblina venenosa invade a área e causa dano inicial e secundário de 1d6 Con. Exige um teste Fortitude por rodada para evitar o efeito, que é cumulativo.

• A nuvem despeja relâmpagos sob controle do conjurador, de forma similar à magia *convocar relâmpagos*. O conjurador pode fazer que caia um raio por rodada, em um alvo aleatório, causando 1d6 pontos de dano a cada 2 níveis do conjurador (no máximo 10d6). Note que o conjurador não controla os raios e, portanto, pode ser atingido também!

A magia pode ser invocada apenas ao ar livre. O conjurador pode mudar os efeitos livremente a cada rodada.

Infelizmente para o conjurador, a nuvem permanece ativa apenas enquanto ele próprio estiver no centro do fenômeno, imóvel, murmurando as palavras mágicas (e provavelmente sofrendo dano, caso não esteja protegido de alguma forma). Vale lembrar que Lemagrag, seu criador, morreu utilizando-a...

O conjurador não pode lançar em si mesmo a magia *proteção contra a Tormenta*, pois isso impediria ou anularia *um momento de Tormenta*. Mover-se ou teleportar-se para fora da área de efeito provoca o imediato cessar da chuva. Conjuradores de 15° nível ou mais podem fazer a nuvem e seus efeitos persistirem durante mais uma rodada após deixar de entoar a magia.

Esta magia só pode ser realizada por conjuradores que tenham observado uma área de Tormenta pelo menos uma vez. Sua divulgação é extremamente restrita, e sua invocação é permitida apenas em áreas controladas na Academia Arcana de Valkaria e outros lugares restritos, para estudar o fenômeno da Tormenta. Usar esta magia em qualquer outro ponto do Reinado é um crime punido com a morte!

Mundo dos Sonhos

Ilusão (Fantasma)
Nível: Fet/Mag 6
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 minuto
Alcance: Curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)
Área: 3m^2 + 1,5m^2 para cada 4 níveis
Duração: Uma hora
Teste de Resistência: Vontade anula (veja adiante)
Resistência a Magia: Sim

Muitos grupos de aventureiros acreditaram viver perigos imensos, horrores indescritíveis ou prazeres gloriosos, quando na verdade estavam sob efeito desta magia. *Mundo dos sonhos* afeta diretamente a mente do alvo. Ela faz a vítima acreditar que está vivendo uma outra realidade, totalmente controlada pelo conjurador.

Personagens presos no *Mundo dos Sonhos* acreditam com todas as forças que ainda estão no mundo real. Todos os seus poderes, habilidades e magias parecem normais, mas podem ser alterados (ou eliminados) de acordo com a vontade do conjurador. Embora seja uma poderosa experiência, nada que acontece no *mundo dos sonhos* terá qualquer efeito físico no mundo real — para todos os efeitos, é apenas um sonho.

Personagens que morram durante o sonho despertam imediatamente, sem nenhum dano. Quaisquer outras formas de dano (de habilidade, ou níveis negativos, por exemplo) desaparecem quando o personagem acorda. Os personagens não recebem XP por criaturas derrotadas, armadilhas ou outros tipos de desafios

Uma vítima do Mundo dos Sonhos

que tenham enfrentado no *mundo dos sonhos*. Obviamente, também não pode levar consigo tesouros e itens que tenham encontrado. Se uma vítima da magia sofrer qualquer dano no mundo real, ela acorda imediatamente e sai do *mundo dos sonhos*.

Esta magia pode ser mantida durante apenas uma hora — mas, como nos sonhos o tempo passa de forma diferente, um conjurador pode fazer suas vítimas acreditarem que passaram-se muitos dias, ou mesmo anos. O conjurador deve permanecer o tempo todo concentrado na realidade que está criando, não podendo fazer nenhuma outra ação.

Mundo dos sonhos é mais fácil de ser lançada em personagens que estejam adormecidos. Neste caso, as vítimas fazem seus testes de Vontade –4 de penalidade. Alvos despertos fazem testes sem modificador. Se falharem, as vítimas entram no sonho e não percebem que o mundo ao seu redor não é real. Elas também caem no sono (no mundo real), como se afetadas pela magia *sono* (não importando seus Dados de Vida). O conjurador pode afetar no máximo uma criatura na área de efeito para cada dois níveis.

Comenta-se que *mundo dos sonhos* é usada para testar aventureiros e observar seu comportamento, antes que sejam aceitos para realizar missões importantes. É um procedimento comum em organizações como a Ordem de Khalmyr, a Ordem da Luz, o Protetorado do Reino e outras. Por outro lado, existe uma lenda sobre um poderoso mago vampiro que mantém uma aldeia inteira adormecida há séculos, tendo sonhos felizes, enquanto ele se alimenta de seu sangue...

Proteção Contra a Tormenta

Abjuração
Nível: Fet/Mag 4
Componentes: V, G, M
Tempo de Execução: 1 minuto
Alcance: Toque
Alvo: Criaturas tocadas
Duração: 10 minutos/nível, ou menos (veja adiante)
Teste de Resistência: Não (inofensiva)
Resistência a Magia: Não (inofensiva)

Esta magia foi criada recentemente na Academia Arcana, após exaustivos estudos sobre a Tormenta. Ela fornece proteção contra certos efeitos maléficos da tempestade mística. O mais importante deles é que personagens sob seu efeito não recebem níveis negativos ao penetrar em áreas de Tormenta (*proteção contra energia negativa* não funciona com essa finalidade).

A magia concede invulnerabilidade total contra a chuva ácida, relâmpagos e neblina venenosa que ocorrem naturalmente em áreas de Tormenta — mas não contra ácido, relâmpagos ou veneno de qualquer outra origem, incluindo ataques especiais de demônios da Tormenta. Também funciona contra os efeitos da magia *um momento de Tormenta*. Lançadas contra uma

mesma criatura, as duas magias se anulam mutuamente.

Os estatutos da Academia decretam que esta magia *deve* ser ensinada (ou fornecida através de pergaminho) a qualquer pessoa ou grupo disposto a explorar áreas de Tormenta, em troca da promessa de um relatório (caso os exploradores sobrevivam).

Infelizmente, é uma magia experimental e ainda não foi totalmente aperfeiçoada; existe uma chance de que sua duração fique reduzida em menos 1d8x10min. Essa chance é de 25%, mas diminui em 1% para cada nível do conjurador da magia. Se a magia é conjurada de um pergaminho, considere o nível do personagem que ativou a magia.

Quando conjurada por um mago da Tormenta (veja em "Novas Classes de Prestígio"), não existe nenhum risco de encerramento prematuro.

A Resistência de Helena

Transmutação, Abjuração

Nível: Fet/Mag 3

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Toque

Alvo: um objeto tocado (1,5m³, no máximo)

Duração: 2 minutos/nível

Teste de Resistência: Não (inofensiva, objeto)

Resistência a Magia: Não (inofensiva, objeto)

Esta magia pode ser lançada sobre objetos comuns, não mágicos, e não maiores que uma armadura completa. Enquanto estiver ativa, a magia torna esse objeto imensamente mais resistente a golpes físicos, tão resistente que acredita-se que apenas armas mágicas podem destruí-lo.

O objeto com *a resistência de Helena* tem a sua Dureza aumentada em 5, e seus Pontos de Vida dobrados. Além disso, qualquer ataque que não seja feito por uma arma mágica (pelo menos +1) não chega a afetar o objeto. Magias ainda o afetam normalmente, mas ele pode fazer testes de resistência como se fosse um item mágico, usando os valores do seu dono (ou do conjurador da magia, caso não possua um dono definido).

Lançada sobre uma armadura ou escudo, a magia concede +1 de bônus na CA da peça. No caso de uma armadura, o usuário também recebe Resistência a Dano 10/mágica.

Esta magia é muito rara e difícil de obter. Sua criadora, a maga Helena, confiou a magia apenas a sua filha Morgane, pertencente ao grupo de aventureiros Ghost Riders.

A Rocha Cadente de Vectorius

Conjuração (Invocação)

Nível: Fet/Mag 5

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Médio (30 m + 3 m/nível)

Área: 4,5 m de diâmetro, mais 1,5 m/4 níveis (no máximo 9 m de diâmetro)

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Reflexos anula

Resistência a Magia: Não

Esta temível mágica faz com que um meteoro caia dos céus sobre as vítimas que estejam na área. O tamanho do meteoro varia de acordo com o poder do mago (o tamanho do meteoro é o mesmo da Área). A *rocha cadente* causa 6d8 pontos de dano, mais 1d8 a cada 4 níveis do conjurador (dano máximo 10d8). Criaturas que estejam na área de efeito devem fazer um teste de Reflexos para evitar esse dano, mas a cada 4 níveis do conjurador esse teste recebe -1 de penalidade (máximo de -6), devido ao tamanho da rocha. Por motivos óbvios, esta magia só pode ser usada ao ar livre.

Qualquer criatura que tenha perdido mais da metade de seus PVs fica presa embaixo do meteoro; vai precisar de uma rodada e um teste bem-sucedido de Força (CD 30, +2 para cada 4 níveis do conjurador, máximo +12) para se libertar. Se falhar não sofre dano extra, mas estará presa e precisará de ajuda para sair debaixo da pedra.

O Sacrifício do Herói

Transmutação

Nível: Pal 4

Componentes: V, G, FD

Tempo de Execução: uma ação

Alcance: Pessoal

Duração: 1d6 rodadas +1 rodada/5 níveis do paladino

Teste de Resistência: Não

Resistência a Magia: Não

Dizem que este é o poder máximo possuído pelos guerreiros sagrados de Arton, uma tática de último recurso — pois, uma vez utilizada, resulta em sua morte.

A magia só pode ser utilizada quando o paladino perdeu quase todos seus pontos de vida (ele deve estar com menos de 5% de seus pontos de vida máximos). Nessa situação dramática, usando as últimas forças que lhe restam, ele pode escolher invocar o *sacrifício do herói* e trocar sua própria vida pela vitória.

Ao invocar a magia o paladino tem seus Pontos de Vida temporariamente restaurados ao máximo e recebe um bônus divino de +6 em sua Força, jogadas de ataque, testes de resistência e quaisquer outras jogadas envolvendo habilidades da classe. A magia não afeta testes de perícia. O dano causado por seus ataques físicos é aumentado em 50% (calcule o dano total e depois adicione metade do valor no dano final).

Ao terminar a duração da magia, o paladino cairá morto. Paladinos mortos desta forma não podem ser ressuscitados, nem mesmo através de magias como *desejo* ou *milagre*; suas

vidas foram oferecidas em honra aos deuses que eles servem, e essa oferenda não pode ser violada. Apenas a divindade do paladino pode ressuscitá-lo, mas raramente o faz. Até hoje, não se tem notícia de um paladino que tenha voltado da morte depois de usar esta magia.

O Soco de Arsenal

Evocação

Nível: Clr 3, Fet/Mag 3

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: Médio (30 m + 3 m/nível)

Alvo: Uma criatura

Duração: Instantânea

Teste de Resistência: Não

Resistência a Magia: Sim

Ninguém sabe se Mestre Arsenal, o sumo-sacerdote de Keenn, foi realmente o criador desta magia — mas ele parece ter sido o primeiro visto a utilizá-la. O conjurador fecha o seu próprio punho e gesticula como se estivesse golpeando um alvo. Qualquer criatura que esteja a até 30 m (mais 3 m por nível do conjurador) recebe um violento soco, que causa dano de 1d6, mais 1d6 para cada 4 níveis do conjurador, incluindo bônus de Força.

Para acertar o soco, o conjurador faz um teste de toque à distância (sem nenhum redutor enquanto o alvo ainda estiver dentro do alcance). Caso seja atingido, o alvo não tem direito a nenhum teste de resistência para evitar esse dano. A vítima também pode ser lançada para trás, tamanha a força do golpe: 3 m para cada 4 pontos de dano sofrido.

Para clérigos, esta magia também exige um Foco Divino.

Vazio

Encantamento (Compulsão)

Nível: Fet/Mag 8

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 rodada

Alcance: Toque

Alvo: Uma criatura

Duração: Permanente

Teste de Resistência: Vontade anula

Resistência a Magia: Sim

Os bardos de Arton contam histórias tristes sobre heróis poderosos que vagam pelo mundo como pessoas vulgares, trabalhando em lavouras ou mercados, esquecidos de quem realmente foram — vítimas desta poderosa magia.

Lançada sobre um personagem, *vazio* exige um imediato teste de Vontade com –4 de penalidade; se falhar, a vítima vai perder a memória de quem é, e também esquecer a maioria de seus poderes, golpes e habilidades especiais de combate, tornando-se praticamente uma pessoa comum!

A vítima perde imediatamente TODAS as suas qualidades especiais, exceto aquelas diretamente ligadas à aparência ou raça (um elfo não deixa de ser um elfo, uma criatura com asas ainda pode voar, e assim por diante). Perícias e habilidade de lançar magias também são perdidas. Na verdade, nenhuma dessas habilidades é realmente perdida — a vítima simplesmente não se lembra mais que as possui.

Em termos de jogo, a vítima vai esquecer que possui quaisquer habilidades especiais de classe, seus bônus de ataque e graduações em perícias. Os valores de atributos, Pontos de Vida e resistência ainda permanecem os mesmos (o personagem os utiliza inconscientemente).

Esse esquecimento pode ser dissipado apenas por um conjurador que, de alguma forma, saiba que a pessoa está sob o efeito da magia *vazio* — e mesmo assim seu teste de dissipar é feito com um modificador de –4. Depois de dissipada, o personagem vai se lembrar de suas habilidades e perícias aos poucos, no período de 1d4+2 dias (o Mestre determina quais habilidades são lembradas, e em que ordem).

A critério do Mestre, o personagem afetado por *vazio* pode ter "lampejos" de memória, que permitam a ele usar uma de suas habilidades ou perícias em situações extremas — como usar o poder de Expulsão quando estiver cercado por carniçais, ou usar toda a sua graduação em Esconder-se quando está sendo perseguido por um grupo de bugbears. O personagem não saberá explicar de onde veio essa habilidade.

Uma magia *desejo* ou *milagre* recupera imediatamente todas as memórias perdidas.

Novos Itens Mágicos

Em mundos medievais como Arton as energias mágicas são poderosas. Elas permitem não apenas a existência de magos, clérigos e outras criaturas capazes de realizar feitos sobrenaturais — mas também a fabricação de armas, armaduras e outros objetos também capazes dessas façanhas. De fato, em culturas medievais fantásticas, muitas vezes a magia substitui a alta tecnologia.

Fabricar itens mágicos, contudo, é extremamente difícil. Pergaminhos ou poções podem ser produzidos com algum empenho, sendo estas algumas atividades importantes nos templos de Tanna-Toh, na Grande Academia Arcana e no reino de Wynlla. Já as peças mais poderosas — como armas, armaduras, anéis, escudos e outros objetos mágicos — podem ser forjadas apenas por grandes magos, clérigos, dragões ou outras criaturas dotadas de muito poder e conhecimento.

Eis porque objetos mágicos são extremamente cobiçados por aventureiros. Quase sempre eles serão encontrados sempre em lugares bem protegidos, como parte do tesouro de um dragão ou entre os pertences de um mago maligno. E muitos

sonham com as maravilhas que Mestre Arsenal deve abrigar em sua coleção secreta...

Não é preciso ser um mago para usar um item mágico; basta saber aquilo que ele pode fazer. Muitas vezes uma espada encantada traz palavras inscritas na lâmina que, quando ditas em voz alta, ativam uma magia presente na arma. Outras vezes o poder do objeto é secreto; aquele que encontrou a peça deve investigar sua história para descobrir o que ela consegue fazer.

Em Arton, os talentos metamágicos para fabricação de itens funcionam exatamente como descritos no *Livro do Jogador*, e praticamente todos os itens mágicos do *Livro de Regras Básicas II* podem ser fabricados, com as mesmas regras e limitações. Artefatos que estejam ligados a personagens ou deuses que não façam parte deste mundo (como a mão de Vecna, a espada de Kas, ou a maça de St. Cuthbert) não existem em Arton.

Armas Elementais

Esta é uma habilidade comum para armas mágicas em Arton. Com uma palavra de ativação, uma arma *elemental* fica envolta em uma aura ou nuvem composta por um dos seis elementos: Fogo, Água, Ar, Terra, Luz ou Trevas.

Essa habilidade funciona exatamente como a *explosão flamejante* descrita no *Livro de Regras Básicas II*, mas a aura e o dano adicional pertencem ao elemento da arma (veja em "Caminhos Elementais"). Criaturas que pertençam ao subtipo daquele elemento não sofrem o dano extra, enquanto criaturas do elemento oposto sofrem dano dobrado (veja em "Subtipos Elementais").

Uma arma elemental pode ser criada por qualquer mago que tenha o talento Criar Armaduras e Armas Mágicas, e o talento metamágico elemental correspondente ao elemento escolhido (veja em "Novos Talentos"). Para determinar seu custo, uma arma *elemental* tem Modificador de Preço de Mercado igual a +2.

Esta habilidade pode ser encontrada em quase qualquer arma, mas é mais comum em espadas. Armas assim são encontradas à venda em lugares especiais como Vectora. Contudo, mesmo a mais simples espada elemental ainda custará um bom dinheiro se comparada a uma arma comum.

Amuletos

O termo "amuleto" é empregado em Arton para designar todos os tipos de itens mágicos que não sejam armas, armaduras, pergaminhos ou poções. Mesmo escudos e anéis são chamados de "amuletos", independente da classificação do item.

As regras para a quantidade máxima de itens mágicos que um personagem pode carregar ao mesmo tempo (explicadas no *Livro de Regras Básicas II*) continuam inalteradas; apenas seu nome popular é alterado.

Anel de Anulação: Este item relativamente comum torna o usuário totalmente imune a uma única magia. Assim, um *anel de anulação de carne em pedra* impede que o usuário seja afetado pela magia *carne em pedra* (mas ele ainda pode ser petrificado de outras formas). Figuras como Talude, Vectorius e Arsenal têm grandes coleções destes anéis, que usam conforme a necessidade. Bastante populares são o *anel de anulação de mísseis mágicos* e o *anel de anulação de desintegrar*, por motivos óbvios.

O anel fica ativo o tempo todo, e quando uma magia do tipo anulado é lançada contra o usuário, um efeito de *dissipar magia* (no nível do item) é lançado contra a magia (apenas contra a magia). Não há limites de uso para esse efeito, mas ele só pode dissipar uma magia por rodada.

As regras para calcular o custo de um *anel da anulação* são as mesmas utilizadas para criação de varinhas contendo a mesma magia, mas o valor (em ouro ou em XP) é dobrado.

Abjuração (moderada); NC 7º; Forjar Anel, *dissipar magia*, a magia a ser anulada; Preço variável (veja o texto).

Anel Elemental: Este é nome artoniano para os *anéis de resistência elemental* (maior e menor). Também existem versões desse anel para os elementos Trevas e Luz.

Anel do Dragão: Trabalhado na forma de um pequeno dragão com uma gema preciosa na boca, este anel é uma versão mais poderosa do *anel elemental*. Ele concede invulnerabilidade quase total contra um elemento, que depende da espécie de dragão representada na peça: *Dragão Verde* – Terra; *Dragão Marinho* – Água; *Dragão Vermelho* – Fogo; *Dragão Azul* – Ar; *Dragão Negro* – Trevas; *Dragão Branco* – Luz.

Qualquer dano normal provocado pelo elemento escolhido é ignorado. Contra dano mágico, o usuário recebe +10 de bônus em seu teste de resistência e, mesmo se falhar, sofre o dano mínimo que aquele ataque ou magia poderia causar.

Exemplo: um *anel do dragão vermelho* torna o usuário imune a qualquer calor ou fogo normal, e ele recebe um bônus mágico de +10 em testes de resistência contra fogo mágico. Caso seja atingido por uma *bola de fogo*, recebe +10 em seu teste de Reflexos. Se falhar, mesmo assim sofre dano mínimo (por exemplo, 5 pontos de dano por uma *bola de fogo* de 5d6).

Apenas magos com um talento elemental metamágico referente ao elemento escolhido (veja em "Novos Talentos") podem forjar um *anel do dragão*.

Abjuração (moderada); NC 10º; Forjar Anel, *suportar elementos, pele rochosa*, um talento metamágico elemental (veja o texto); Preço: 50.000 PO.

Avelãs da Boa Sorte: Estas avelãs já foram comuns no Reinado, mas após a colonização tornaram-se raras devido à sua exploração desenfreada. Muitos druidas e outros devotos de Allihanna adotaram estas avelãs como símbolo do mal que o "homem civilizado" e sua ganância são capazes de exercer.

Quando consumida, uma avelã da boa sorte oferece algum tipo de bônus mágico ao usuário. O efeito é imprevisível. Role 1d100 na seguinte tabela:

01-40) +1d4 Pontos de Vida temporários durante 1 hora.

41-60) +1 em todos os testes de resistência durante 1 hora.

61-80) +1 em todos os testes de ataque durante 1 hora.

81-100) +1 em sua Classe de Armadura durante 1 hora.

Os efeitos não são cumulativos. Após comer uma avelã e receber qualquer de seus benefícios, consumir mais frutas não vai produzir nenhum resultado até que se passe uma hora. Os efeitos são considerados magias lançadas por um druida de 3º nível.

No comércio, encontrar estas raras frutas à venda exige um teste de Obter Informação (CD 25) e mesmo assim cada uma pode custar até 200 peças de ouro. Na natureza, em áreas selvagens, 1d4 destas podem ser encontradas com um dia inteiro de procura e um teste bem-sucedido de Procurar ou Sobrevivência (apenas com o talento Rastrear). A Classe de Dificuldade vai de 30 a 35, dependendo da região.

Bandolim da Coragem

Bandolim da Coragem: Uma relíquia élfica de Lenórienn, os *bandolins da coragem* são peças musicais encantadas que teriam sido construídas por uma ilustre artesã élfica, para encorajar os filhos de Glórienn durante a Infinita Guerra. Sabe-se que seis destes instrumentos foram produzidos, sendo que o famoso bardo errante Luigi Sortudo possui um deles; o paradeiro dos outros cinco é desconhecido, sendo provável que ainda se encontrem na cidade dos elfos — destruídos ou nas mãos dos hobgoblins que hoje ocupam o lugar.

Quando um bardo usa o *bandolim da coragem* para Inspirar Coragem, ele e seus aliados recebem o dobro do bônus que o bardo forneceria nos testes de resistência contra Encantamento e nas jogadas de ataque e dano com armas.

Além disso, como uma ação padrão, o *bandolim* pode emitir uma rajada sonora que causa 3d6+2 pontos de dano, em formato de cone com 20m (teste de Reflexos, CD 16, para sofrer apenas metade do dano). Esse dano é considerado sônico. Para ativar este poder, o usuário deve ser bem-sucedido em um teste de Atuação com CD 15.

Evocação (moderada); NC 7º; Criar Item Maravilhoso, *grito, heroísmo*; Preço 11.400 PO.

Braceletes do Bloqueio: Este par de grandes braceletes possui as mesmas propriedades de um *anel do escudo de energia*. O escudo de energia também tem as mesmas habilidades da magia *escudo arcano* e pode ser usado para bloquear um ataque. Para bloquear um ataque, o portador dos braceletes deve fazer uma jogada de ataque e obter um resultado igual ou superior ao ataque que recebeu. Quando está bloqueando, o escudo de energia não oferece bônus de CA, mas a jogada de bloqueio não causa ataques de oportunidade e não interfere com as ações normais do possuidor do bracelete (o bloqueio é feito além das ações normais do dono).

Abjuração (moderada); NC 9º; Criar Item Maravilhoso, *escudo arcano, muralha de energia*. Preço 9.000 PO.

Brincos de Marah: Abençoados pela deusa da paz, estes brincos imitam o poder possuído pelos clérigos desta divindade: qualquer personagem que tente atacar, ferir ou molestar de qualquer forma seu possuidor deve antes ter sucesso em um teste de Vontade (CD 18), ou não será capaz de realizar o feito. No entanto, se o portador atacar ou tentar qualquer ato violento contra alguém, os *brincos de marah* deixam de afetar essa pessoa durante 24 horas.

O poder dos brincos é considerado uma compulsão (mental). Só afeta animais e humanóides (monstruosos ou não) com Inteligência 4 ou mais. Mortos-vivos, construtos e extraplanares não são afetados.

Encantamento (moderada); NC 9º; *acalmar emoções*, ser seguidor de Marah; Preço 20.000 PO.

Colar do Mar: Feito de conchas comuns, este colar de aspecto vulgar permite ao usuário se mover e respirar normalmente embaixo d'água, como se fosse um anfíbio. O colar tem as mesmas habilidades de um *elmo da ação subaquática*.

Transmutação (moderada); NC 7º; Criar Item Maravilhoso, *movimentação livre, respirar na água*; Preço 24.000 PO.

Coroa da Resistência Mental: Esta coroa de fino acabamento concede ao usuário uma resistência a magias que afetem a mente, da mesma forma que um *anel de escudo mental*.

Abjuração (tênue); NC 5º; Criar Item Maravilhoso, *dificultar detecção*; Preço 12.000 PO.

Escudo da Lua: Este grande e raro escudo prateado pode refletir qualquer ataques mágicos de volta para o atacante. O *escudo da lua* tem as mesmas habilidades de um *escudo da reflexão*, mas pode *reverter magias* 4 vezes ao dia. Adicionalmente, esse poder

também funciona com qualquer magia ofensiva que normalmente não exige um teste de ataque (como *mísseis mágicos*).

Abjuração (forte); NC 14°; Criar Armaduras e Armas, *escudo, reverter magias*; Preço 30.000 PO.

Medalhão de Lena: Quando um portador desta jóia recebe dano e atinge 0 Pontos de Vida, o medalhão emite uma intensa aura de cura que restaura imediatamente todos os PVs da vítima. Contudo, uma vez utilizado, esse poder só pode voltar a funcionar após 24 horas.

O medalhão só começa a manifestar seu poder após 24 horas de uso — ou seja, não adianta colocá-lo em uma pessoa com PVs negativos para curá-la.

Conjuração (tênue); NC 5°; Criar Item Maravilhoso, *cura completa*, ser seguidor de Lena; Preço 30.000 PO.

Artefatos

Um artefato é um item mágico único, extremamente poderoso. Apenas as divindades maiores têm poder para criar estas peças, e elas sempre são forjadas com algum propósito específico. Os deuses cuidam para que artefatos sempre caiam nas mãos de seus servos mais poderosos, mas às vezes o destino leva essas peças até aventureiros menores.

O Desbravador

Antes de ser aprisionada, durante suas andanças por Arton e pelos planos, a deusa Valkaria em geral adotava a aparência de uma aventureira — armada com mangual pesado. Esta arma mágica, assim como as demais armas pessoais dos deuses, é um artefato maior. Caso seja salva de seu cativeiro, Valkaria poderá perfeitamente sentir-se agradecida o bastante para ceder a um de seus libertadores sua arma favorita.

O Desbravador é um *mangual pesado +5, toque espectral, do rompimento.* Refletindo o caráter inconstante de sua mestra, ele também possui propriedades similares às de um *bastão do grande poder*, sendo capaz de transformar-se em numerosas outras armas e apresentando vários outros poderes. Todos podem ser usados livremente, sem limite de utilizações por dia:

• *Armas.* Ao acionar um botão (o que requer uma ação de movimento), o usuário pode transformar o *Desbravador* em qualquer destas armas: *maça leve +5 elétrica, espada longa +5 flamejante, machado de guerra +5 lâmina afiada, lança curta +5 elétrica* ou *lança longa +5 defensora.*

• *Anti-Criatura.* Em todas as suas formas, o *Desbravador* é considerado uma arma anti-criaturas contra TODOS os tipos de criatura, exceto humanos ou devotos de Valkaria.

• *Dissipar Magia.* A arma pode conjurar *dissipar magia* (20° nível, uma vez por rodada, usando uma ação padrão, apenas em versão área) com 1,5 m de raio por nível do usuário.

• *Imobilizar Pessoas.* A um toque da arma, o usuário pode tentar imobilizar a vítima (CD 18 para resistir). O usuário deve ativar o poder e então ser bem-sucedido em um ataque de toque.

• *Medo.* Ativado pelo usuário, contra todos os adversários a até 3 m que estejam olhando para o item (CD 20 para resistir). Invocar este poder requer uma ação padrão.

O Ferrão de Saliz'zar

Esta espada é um poderoso artefato, criado pelo deus Khalmyr para combater criaturas de outros Planos. Foi dada a Saliz'zar, um dos mais antigos e famosos paladinos da justiça, conhecido por sua valentia e coragem.

O *Ferrão de Saliz'zar* é uma espada de lâmina larga, feita de um estranho metal, extraído da própria armadura de Khalmyr. O cabo é cravejado com rubis, e no punho há gravuras de batalhas entre anjos e demônios. Runas vermelhas na lâmina brilham quando a espada ou seus poderes são utilizados.

Em condições normais, o *Ferrão de Saliz'zar* é apenas uma espada larga +2 com *círculo mágico contra o mal.* Ele só mostrará suas habilidades completas após a primeira luta do portador contra uma criatura extraplanar maligna.

Neste caso, enquanto empunha a espada, seu portador recebe os seguintes poderes adicionais (todos equivalentes a magias divinas lançadas por um clérigo de 9° nível):

- *Curar ferimentos graves*, três vezes por dia.
- *Cura completa*, uma vez por dia.
- *Benção*, três vezes por dia.
- *Detectar maldade*, sempre ativo.
- *Detectar invisibilidade*, sempre ativo.
- *Detectar magia*, três vezes por dia.
- *Círculo mágico contra o mal*, sempre ativo.
- *Dissipar magia*, uma vez por dia.
- *Visão da verdade*, uma vez por dia.

O poder maior da espada é revelado quando em luta contra extraplanares. Quando o inimigo é uma criatura de outro Plano que tenha uma parcela maligna em sua tendência, ela se torna +5. Além disso, com um resultado igual a 18, 19 ou 20 em uma jogada de ataque, além de causar dano normal, a espada devolve a criatura extraplanar a seu Plano de origem (se esta falhar em um teste de Fortitude, CD 20). O empunhador recebe ainda um bônus sagrado de +4 em testes de resistência contra magias lançadas por criaturas extraplanares.

Quando a espada é levada para outros Planos, seus poderes se alteram. Ela perde sua habilidade de expulsar para, em vez disso, controlar essas criaturas. O controle é feito quando o usuário segura a espada e se concentra no alvo, que deve estar a pelo menos 12 m. O alvo deve fazer um teste de resistência de Vontade (CD 20) ou será completamente dominado pelo possuidor do Ferrão, como a magia *dominação*, pela duração que ele desejar. A espada só pode dominar uma criatura por vez.

A Flauta de Crand

Crand foi um bardo apaixonado, mas sem coragem para se aproximar de seu grande amor. Dia após dia ele vivia o dilema de não conseguir declarar sua paixão, por medo de ser rejeitado. Então, depois de muito refletir, Crand resolveu escrever uma carta à donzela, revelando seus sentimentos por ela. Um mês se passou sem que ele recebesse uma resposta. Triste e desiludido, Crand procurou a mulher pela cidade, mas não a encontrou em parte alguma. Nem no mercado onde costumava comprar frutas, nem no bosque onde colhia flores todas as manhãs. Passou então a observar sua casa e só então descobriu: sua amada havia falecido, vítima de alguma doença misteriosa.

Arrasado, Crand encontrou na magia a única chance de trazer seu amor de volta. Incapaz de realizar a magia por si próprio, recorreu a um clérigo. Crand pediu ao sacerdote para encantar sua flauta de modo que, com sua música, ele pudesse ressuscitar a mulher que amava. O clérigo, entretanto, negou o desejo de Crand. Seu deus não permitia o uso da ressurreição, e seu conhecimento não deveria ser passado de forma irresponsável. Então o bardo partiu, fingindo entender as razões do homem mas, na verdade, tinha um plano desesperado em mente...

Crand raptou a filha do clérigo, usando-a como forma de chantagem. Sem ação, temendo pelo que pudesse acontecer com a menina, o sacerdote resolveu cumprir os desígnios do alucinado bardo. Meses depois, a peça que seria conhecida como a *flauta de crand* estava pronta. Como prometido, o bardo libertou a filha do clérigo e partiu de volta para sua terra natal. A música mágica da flauta trouxe dos mortos a mulher que ele tanto amava, como se nada houvesse acontecido.

A *flauta de crand* é capaz de devolver à vida qualquer humano ou semi-humano, não importando as condições do cadáver ou o tempo decorrido após a morte. Caso o instrumento tenha sido utilizado com sucesso, quaisquer humanóides mortos a até 3 m do músico retornam à vida em 1d6 minutos. A flauta é então magicamente transportada ao acaso para algum outro lugar do mundo.

Infelizmente, como vingança contra o bardo, o clérigo deixou na flauta uma maldição. A partir do instante da ressurreição, qualquer criatura devolvida à vida pela flauta começa a sofrer mudanças de personalidade. Após 1d6 dias, uma metamorfose transforma a vítima em uma criatura monstruosa e incontrolável. Apenas a destruição da flauta pode devolver a vítima ao normal; não existe outra forma conhecida de reverter o processo.

A *flauta de crand* tem o mesmo efeito de uma magia *ressurreição verdadeira*, mas para isso seu usuário precisa ser bem-sucedido em um teste de Atuação (flauta) com CD 25, tocando o instrumento por 1d6 minutos. Como seus poderes são efeitos sonoros, a *flauta* não pode funcionar em áreas magicamente silenciadas. Se alguém lançar uma magia de *silêncio* (ou semelhante) ou *dissipar magia* (contra o nível da *flauta*) antes do término dos 1d6 minutos necessários, o ritual de ressurreição falha e a flauta fica inerte, não podendo ser usada novamente durante 1d6 dias (mas não desaparece).

Pessoas trazidas de volta à vida com a *flauta de crand* se transformam, 1d6 dias após sua ressurreição, em um terrível e violento monstro. A criatura tem as mesmas características de um carniçal (se o alvo tinha 5 DVs ou menos) ou de um inumano(se o alvo tinha mais de 5 DVs).

Essa monstruosidade não possui nenhuma lembrança de sua vida passada, mal possui inteligência (Int 3) e sua única motivação é matar. Apesar de possuir as características de um morto-vivo (e provavelmente a aparência de um), a criatura não é do tipo morto-vivo. Seu tipo é aberração, mesmo sendo um humanóide. Quando a criatura é morta, não pode mais ser trazida de volta à vida com a *flauta de crand*.

Holy Avenger

A arma mágica mais poderosa de Arton foi criada pelo deus Sszzaas através de um plano extremamente intricado, que envolveu enganar todos os outros deuses do Panteão e forçá-los a depositar seu poder nesta espada.

A *Holy Avenger* tem as mesmas propriedades de uma *vingadora sagrada*, com as seguintes diferenças: é uma espada bastarda +10, que pode ser empunhada por qualquer personagem (não apenas paladinos), provoca +4d6 pontos de dano divino contra qualquer criatura (não apenas malignas), gera Resistência à Magia 25 em uma área de 3m de raio, e conjura *dissipar magia aprimorado* (uma vez por rodada, usando uma ação padrão) com 3 m de raio por nível do usuário. As versões área, alvo e contramágica de *dissipar magia aprimorado* também estão disponíveis.

Três vezes por dia, a *Holy Avenger* pode ser usada para desferir um ataque de destruição total: caso seja atingida por um ataque de toque feito com a espada, qualquer criatura é totalmente destruída, como se fosse vítima de uma magia *desintegrar*, mas sem direito a testes de resistência. Nenhum tipo de imunidade (contra efeitos de morte, por exemplo) tem efeito contra este ataque, que pode destruir até mesmo um deus maior — caso este seja atacado em seu próprio Plano.

Logo após a criação da espada, a *Holy Avenger* caiu nas mãos de Arsenal, que havia se aliado ao sumo-sacerdote de Sszzaas justamente para tomar posse dessa arma mágica suprema.

O Kailash

Pequeno e de aspecto quase inofensivo, o kailash ("grande matador" em idioma halfling) lembra uma pequena esfera metálica com cravos, com um cordão de suporte para o arremesso. No entanto, uma vez dominado, tem habilidades variadas e grande poder destrutivo.

De forma geral, a arma se comporta como uma *funda +3* (dano de 1d4+3) do *retorno* (retorna às mãos do usuário no início da rodada seguinte), *distância* (incremento de distância dobrado de 15m para 30m), *lâmina afiada* (dobra a margem de ameaça, que muda para 19-20 em qualquer das formas) e *explo-*

Mestre Arsenal e a espada Holy Avenger

são flamejante (+1d6 de dano por fogo; +1d10 em sucessos decisivos). O kailash tem ainda numerosas outras habilidades:

Captura: Quando o kailash é arremessado como uma boleadeira, seu cordão pode crescer e formar um laço ou rede para capturar alvos de tamanho Grande ou menores. Isso exige um ataque de toque à distância, e a vítima deve ter sucesso em um teste de Agarrar (resistido pela jogada de ataque original). A vítima pode usar uma ação de rodada completa para se soltar. Contra criaturas de tamanho Pequeno ou menor, esta manobra pode ser usada para imobilizar mais de uma vítima ao mesmo tempo, como se o atacante tivesse os talentos Trespassar e Trespassar Aprimorado.

Arrastar: Uma criatura capturada pelo kailash pode, à escolha do usuário, ser arrastada para longe (até 30 m do atirador) ou perto (até onde está o atirador). Novamente, a criatura pode resistir se tiver sucesso em um teste de Agarrar resistido pela jogada de ataque original.

Forma de Maça: Sob comando, o kailash pode distender um de seus espigões para servir como empunhadura, e ser usado como uma maça. Nesta forma será uma *maça estrela +3* (dano de 1d8+3, decisivo 19-20/x2), *anti-mortos-vivos* (+2, +2d6 contra mortos-vivos). As habilidades de *retorno, distância* e *explosão flamejante* não funcionam nesta forma.

Forma de Picareta: Sob comando, o kailash pode distender dois de seus espigões e ser usado como picareta de combate. Nesta forma será uma *picareta pesada +3* (dano de 1d6+3, decisivo 19-20/x4), *anti-gigantes* (+2, +2d6 contra gigantes). As habilidades de *retorno, distância* e *explosão flamejante* não funcionam nesta forma.

Forma de Lança: Sob comando, o kailash pode distender dois de seus espigões e ser usado como uma lança. Nesta forma será uma *lança curta +3* (dano de 1d8+3, decisivo 19-20/x3), *anti-dragões* (+2, +2d6 contra dragões). As habilidades de *retorno, distância* e *explosão flamejante* não funcionam nesta forma.

Variada (forte); NC 12º; Criar Armaduras e Armas Mágicas, *clarividência/clariaudiência, invocar criaturas I, lâmina afiada, lâmina flamejante, bola de fogo, telecinésia*; Preço +10 de bônus.

O Martelo de Estos

Apesar do nome, esta arma mais se parece com um enorme mangual ou mesmo com uma maça-estrela. O *Martelo de Guerra de Estos* é enorme, com uma grossa corrente de ferro negro, com um pouco mais de 1,5 m de comprimento e 10 cm de espessura. A corrente tem em uma de suas pontas uma pesada esfera de ferro, com quase meio metro de diâmetro. Essa esfera possui várias pontas afiadas, que aparecem apenas em combate, e algumas mossas e amassados.

Quando usado em batalha por um guerreiro experiente, o *Martelo* irradia uma assustadora luz negra. Alguns dizem que podem ver na esfera os rostos agonizantes das antigas vítimas do *Martelo* gritando.

Esta arma só pode ser usada por pessoas muito fortes. O Martelo em si pesa mais de dez quilos. Além disso, o próprio *Martelo* não aceita ser utilizado por fracos.

Estos era o campeão invicto de um esporte local, o arremesso de martelo (bolas com correntes), que viveu há muitos anos atrás. Ninguém lembra ao certo onde e em que época da história de Arton ele teria vivido. Sábios discutem até os dias de hoje e não se chegou a nenhuma conclusão.

Para proteger sua nação de bárbaros invasores, Estos pegou seu "martelo" e foi combater os invasores sozinho, pois seu povo não era versado nas artes da guerra, presa fácil para os saqueadores. No entanto, motivados pelo seu ídolo, os habitantes daquela região reagiram e lutaram arduamente para defender seus lares.

No final eles derrotaram os invasores, mas Estos havia perecido em combate. Ele tinha, sozinho, impedido o avanço dos bárbaros em direção da capital, o que deu tempo para que

O Martelo de Estos

as tropas de reforço chegassem. Em homenagem a Estos, seu martelo foi guardado como uma homenagem e um símbolo à sua força e a coragem.

O *Martelo* é uma arma formidável para o combate corpo-a-corpo e também para ataques à distância. A arma pode ser usada segurando a ponta da corrente e girando-o ao redor do corpo, acertando quem estiver próximo. Ao se girar o martelo ao redor do corpo uma ou mais vezes, segurando-o firmemente com as duas mãos e depois soltando-o, a arma atinge com muita força o alvo e depois retorna (magicamente) às mãos do dono. O *Martelo* é tão poderoso que pode até mesmo destruir construções como paredes de pedra e de tijolos, portas e até pedra maciça.

Em combate corpo-a-corpo o *Martelo* causa 2d6 de dano, com sucesso decisivo entre 19-20, dano triplicado. Quando usado contra objetos (normalmente paredes e construções) o *Martelo* ignora a Dureza do material. Quando arremessada a arma causa o mesmo dano, com +2 de bônus, e a vítima ainda deve ter sucesso em um teste de Fortitude (CD 20) ou ficará atordoada por 1d6+4 rodadas. O incremento de distância do *Martelo* é de 40 m. Usar a peça exige o talento Usar Arma Exótica (martelo).

O Martelo é considerado uma arma mágica que vence qualquer tipo de redução de dano (menos épico). Ele também oferece ao portador um bônus de +8 em testes de Fortitude para vencer efeitos de dor ou cansaço, normais ou mágicos.

Usar o *Martelo* exige que o portador tenha Força 18 ou mais e tenha níveis como guerreiro, paladino ou ranger. O Martelo não manifesta seus poderes nas mãos de um personagem que tenha níveis de bárbaro (mesmo que ele preencha os demais requisitos).

O *Martelo de Estos* também exige de seu novo dono algum tipo de teste de força e habilidade, que geralmente envolve derrotar o antigo dono em combate.

O Olho de Sszzaas

O Olho de Sszzaas

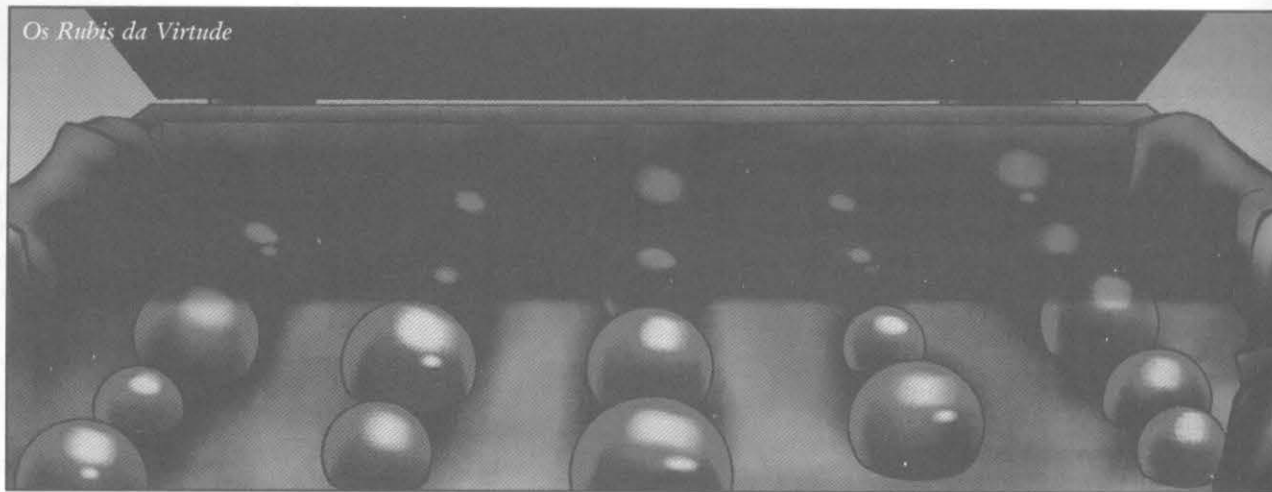
Como parte de seu plano extremamente complexo para retornar ao Panteão, o deus Sszzaas removeu um de seus próprios olhos para forjar um artefato — o Olho de Sszzaas, uma jóia esverdeada segura por um cajado de madeira fossilizada. As extremidades do cajado são ligadas por uma corrente, cujo comprimento pode magicamente variar.

Cultistas de Sszzaas foram encarregados de esconder o artefato em um templo secreto nas proximidades de Lenórienn, onde deveria ser encontrado pela pessoa certa. O portador da peça acreditaria ser capaz de usar magia poderosa, quando na verdade estaria servindo aos interesses do Grande Corruptor. De fato, o Olho carrega parte da consciência do próprio Sszzaas, que testemunha e manipula tudo à distância.

O cajado permite ao portador, caso este seja um usuário de magia, lançar qualquer mágica que conheça ou tenha ouvido falar — seja arcana ou divina — como se fosse uma habilidade similar a magia, sem precisar gastar "espaços" para prepará-la ou memorizá-la.

Além disso, à escolha do usuário, qualquer magia lançada recebe os benefícios de um entre os seguintes talentos metamágicos: Potencializar Magia, Aumentar Magia, Estender Magia, Elevar Magia, Maximizar Magia ou Acelerar Magia. Qualquer destes efeitos pode ser escolhido quando a magia é lançada.

Lançar uma magia corretamente exige um teste de Identificar Magia (CD igual a 20 + o nível da magia, incluindo ajustes por usar talentos metamágicos); ou Usar Instrumento Mágico (CD 25 + o nível da magia, incluindo ajustes). Caso o teste fracasse, a magia falha ou provoca algum efeito imprevisível (alvo trocado, efeito invertido, teleportação para um local diferente...), ou assim parece. Na verdade, sempre que uma magia "falha", isso quer dizer que Sszzaas está no controle — e as coisas estão saindo exatamente como ELE planejou, seguindo algum plano intrincado e desconhecido pelo portador do cajado.

Apesar de poderoso, o Olho de Sszzaas é uma peça pouco conhecida: reconhecê-lo e descobrir como usá-lo exige testes de Conhecimento (arcano) ou Conhecimento de Bardo com CD 25. Qualquer pessoa de tendência não-maligna que segure o cajado recebe quatro níveis negativos, que não podem ser removidos enquanto carrega a peça.

Os Rubis da Virtude

Criados originalmente como uma forma de selar um pacto entre os deuses, os Rubis da Virtude (que virtude?! Confiança) quase foram a causa de sua morte. Cada um, se destruído, destruiria também o deus que estivesse secretamente ligado a ele — sem que fosse possível, de nenhuma forma, descobrir qual Rubi pertencia a quem. Entregues aleatoriamente a cada deus logo após sua criação, eles seriam mantidos como provas de confiança, provas de que os deuses — mesmo aqueles envolvidos em disputas pessoais — jamais tentariam destruir uns aos outros.

Por segurança, as gemas também foram encantadas de modo que não pudessem ser detectadas por nenhum meio mágico — nem mesmo pelos deuses. Os Rubis também não poderiam ser de forma alguma danificados por mortais, ou mesmo por deuses menores: apenas um deus do Panteão poderia destruir um deles.

Obviamente, mesmo sem saber a quem estava ligado, cada deus guardou em lugar seguro a gema em sua posse. No entanto, conseguindo o que não parecia ser possível, Sszzaas — o mais traiçoeiro e furtivo dos seres — roubou todos os Rubis. Ele foi descoberto e julgado antes de descobrir como utilizá-los, mas teve tempo de escondê-los em Arton. E os Rubis, protegidos de qualquer detecção mágica, não puderam ser encontrados.

Como castigo por sua traição, Sszzaas foi transformado em avatar e condenado a vagar pelo mundo até ser destruído ou aceito de volta. Antes de receber a pena, o Traidor conseguiu de Khalmyr a promessa de não interferir diretamente em seus atos — afinal, que chance teria? O que havia de "justo" no confronto entre um avatar e um deus maior? Sem escolha, o Deus da Justiça concordou.

Os Rubis estavam desaparecidos, mas nenhum mortal poderia danificá-los. Além disso, como avatar, Sszzaas não poderia destruí-los mesmo que tentasse. Mesmo assim, para evitar riscos, Khalmyr decretou que as ligações vitais entre os Rubis e os deuses fossem rompidas. E assim foi feito.

Mesmo sem essa conexão, as gemas ainda eram poderosas, pois traziam parte da essência divina dos vinte deuses. Ainda eram indestrutíveis por mortais e indetectáveis por meios mágicos. Sabendo que poderia utilizá-las de alguma forma, Sszzaas tratou de mantê-las longe dos olhos dos deuses, até o último instante.

Os Rubis são artefatos capazes de trazer grande poder para quem encontrá-los. Um Rubi da Virtude oferece a seu portador um nível de experiência adicional em uma classe pré-existente — em geral aquela em que o personagem possui mais níveis — ou um Dado de Vida. Para surtir efeito, a gema deve de alguma forma ser incrustada no corpo da criatura. Fazer isso exige o talento Criar Item Maravilhoso e um teste de Cura com CD 18. O efeito leva 24 horas para se manifestar e, caso a gema seja removida de alguma forma, levará mais 24 horas para voltar a funcionar caso seja recolocada no lugar (o Paladino não precisava passar por esse período de adaptação).

Por sua invulnerabilidade, cada Rubi oferece ao portador Resistência à Magia +2 e Redução de Dano +1, cumulativos com quaisquer RM e RD já existentes — incluindo outros Rubis. Acumulados, os Rubis também concedem certa resistência a armas mágicas. Será RD 5/prata com cinco gemas, 10/magia com dez gemas, 15/leal com quinze gemas, e 20/épico com todas as vinte gemas.

Por sua indetectabilidade, cada Rubi também torna o portador mais difícil de observar por meios mágicos, aumentando em +2 (cumulativos) a CD de testes de Observar exigidos por magias e efeitos mágicos.

Shorder

Shorder é uma armadura mágica única no mundo. Mais parece um cofre de duas pernas, feita com chapas de aço grossas como paredes. É tão pesada que vários cavalos seriam necessários para arrastá-la — e mesmo o mais forte guerreiro não poderia sequer levantar um braço dentro dela.

Na verdade, qualquer pessoa pode vestir a armadura (ou melhor, entrar nela) e mover-se sem problemas, como se esti-

vesse vestindo uma couraça comum. O usuário recebe um bônus de armadura na CA de +15, mas não pode aplicar nenhum modificador de Destreza. Ele ainda ganha Redução de Dano 20/magia e Resistência a Magia 15. Magias que tenham efeitos baseados em movimentos (como *lentidão*, *teia* ou *imobilizar pessoas*) não afetam o usuário de Shorder, como se ele estivesse continuamente sob efeito de *movimentação livre*.

Uma vez ao dia, o usuário pode entrar em uma fúria de combate com as mesmas características da fúria dos bárbaros, mas com um ataque extra (como se a armadura lançasse também uma magia de *velocidade*). Para qualquer efeito de magia ou resistência, *Shorder* é uma armadura completa +5 (embora possua mais habilidades e seu bônus de CA seja maior).

A armadura tem maças mágicas no lugar das mãos: o usuário pode usá-las para atacar como se possuísse o talento Combater com Duas Armas, e como se a segunda arma fosse menor que a principal (ou seja, sofre apenas -2 em cada ataque). Cada maça é considerada um mangual pesado enorme +2, que causa 2d6+2, com sucesso decisivo em 19-20, causando dano triplo.

Shorder torna seu usuário quase invencível, mas cobra um alto preço: quem a utiliza não pode mais sair (sem direto a testes de resistência). Nem mesmo magias como *teletransporte*, *remover maldição* ou semelhantes conseguem permitir a saída de Shorder, mas acredita-se que um *desejo* ou *milagre* possa libertar a vítima amaldiçoada. A entrada da armadura jamais pode ser aberta enquanto uma criatura viva estiver em seu interior. Uma pessoa que tenha morrido dentro de Shorder não pode ser ressuscitada por meios mortais; apenas uma intervenção divina consegue trazê-la de volta.

O usuário não poderá segurar objetos (pois a armadura não tem mãos) ou lançar magias com componentes gestuais, terá sua velocidade reduzida à metade do normal e sofre um redutor de -10 em testes de Furtividade — as pisadas da armadura podem ser ouvidas de longe! Dentro da armadura o usuário não sente fome ou sede, e pode dormir (e recuperar Pontos de Vida) normalmente.

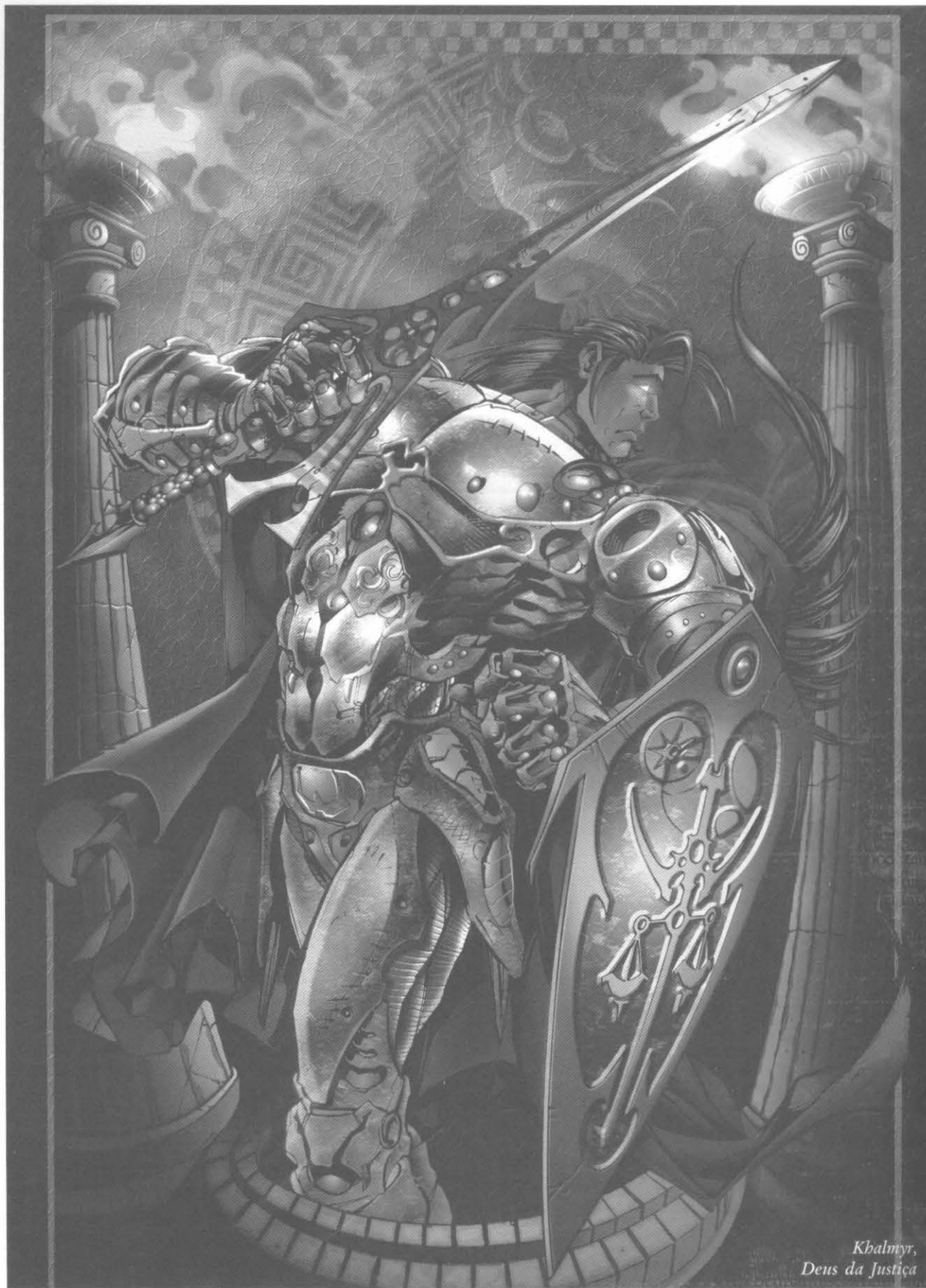
A armadura Shorder

Slash Calliber

Qualquer razoável freqüentador de tavernas já ouviu histórias sobre duelos de honra, conflitos entre aldeias, ou mesmo guerras entre reinos que teriam sido provocados por um único item mágico: uma espada chamada *Slash Calliber*.

Infelizmente para seu portador, *Slash Calliber* é uma espada mágica inteligente com um desejo incontrolável por combate. Tentará iniciar batalhas de todas as maneiras, seja xingando o adversário (geralmente as pessoas acreditam que a voz vem do portador, não da espada!), seja com pequenas mentiras ("Estou lendo a mente daquele goblin! Ele vai atacar! Pau nele!"). Mas ela nunca fará coisas estúpidas como provocar um ataque suicida contra um dragão vermelho ou degolar um pobre camponês desarmado. Pelo menos, quase nunca...

Slash Calliber, *espada longa +3*; Habilidades Primárias: *detectar caos*, *ver o invisível*, *localizar objetos*, *detectar pensamentos*; Poderes Extraordinários: *Relâmpago* (8d6 de dano, CD 14, 60 m alcance, uma vez ao dia); Propósito: Slash não possui um propósito especial, embora aprecie "pelejas" e provoque situações de combate (ela não recebe Poderes Especiais de Propósito para isso); Int 12, Sab 9, Car 16, tendência Caótica e Boa.

Evocação (forte); NC 13°; Criar Armaduras e Armas Mágicas, capacidade de conjurar as magias mencionadas; Preço 55.315 PO.

*Khalmyr,
Deus da Justiça*

Parte 3

O Panteão

O mundo de Arton foi criado por vinte deuses maiores, nascidos da comunhão entre o Nada e o Vazio. Eles eram o Panteão. Mesmo divididos e orgulhosos, os deuses trabalharam juntos contribuindo com o que cada um tinha de melhor. Das relações amorosas entre os deuses, nasceram incontáveis deuses menores que serviam de consortes, companhia e servos para o Panteão.

Valkaria era a mais bela e ingênua das deusas, bondosa e doce. Mas sua ambição e sede de conquistas, características que cedeu à raça humana, lhe trouxeram a ruína. Ludibriada por Tilliann, o deus louco, e pelo Terceiro — aquele cujo nome real jamais deve ser pronunciado outra vez —, Valkaria arquitetou um plano para tomar o poder dos outros deuses para ela e seus parceiros.

Como era de se esperar, entretanto, o ambicioso plano foi descoberto antes que pudesse ser colocado em prática. Reunidos em conselho, os outros dezessete deuses decidiram a punição para os três traidores.

Tilliann foi aprisionado em um corpo mortal, condenado a vagar ensandecido por Arton. O Terceiro foi enterrado, soterrado sob o solo em algum lugar desconhecido. Ambos foram completamente esquecidos, e seus feitos perdidos no tempo. Nenhum deles jamais voltaria a ter servos entre os mortais.

Valkaria sofreu a pena mais branda. Foi permitido a ela conservar seu lugar no Panteão, mas não sua liberdade. Seu corpo foi transformado em pedra, na forma de uma gigantesca estátua. À sua volta formou-se a maior metrópole humana do mundo, como uma estranha homenagem póstuma. Dentro das fronteiras de sua cidade seu nome é lembrado e seu poder é atuante. Fora dela, contudo, relativamente poucos se lembram da bela Deusa da Ambição.

Com a queda de dois dos vinte deuses principais, outras duas divindades menores ascenderam a condições de destaque no Panteão: o trapaceiro Hyninn, Deus dos Ladrões, supostamente filho de Nimb; e mais tarde o cruel Ragnar, Deus da Morte entre os povos goblinóides.

Os Vinte Deuses

O Panteão é como são conhecidas coletivamente as vinte divindades maiores do mundo de Arton. Elas recebem esse status devido a seu poder individual, número de seguidores e, especialmente, porque eram as únicas presentes durante a criação do mundo artoniano.

Essa condição mudou apenas após a Revolta dos Três Deuses: Valkaria, Tilliann e o Terceiro. Enquanto a primeira teve seu status mantido, os outros dois deixaram de ser deuses. Para ocupar seus lugares ascenderam as divindades menores Ragnar e Hyninn.

Os atuais vinte membros do Panteão são:

Allihanna: Deusa da natureza, dos animais, druidas e povos bárbaros.

Azgher: Deus do sol, do dia, da luz e povos do deserto.

Glórienn: Deusa dos elfos terrestres.

Hyninn: Deus da trapaça e dos ladrões.

Keenn: Deus da guerra e destruição.

Khalmyr: Deus da justiça, da ordem, dos anões, paladinos e cavaleiros. Ele comanda o resto do Panteão, rivalizando este posto com Nimb.

Lena: Deusa da vida, da fertilidade e da cura.

Lin-Wu: Deus dragão do povo de Tamu-ra.

Marah: Deusa da paz, amor, alegria e festividades.

Megalokk: Deus dos monstros.

Nimb: Deus do caos, do acaso, da sorte e do azar. Rival de Khalmyr no comando do Panteão.

Oceano: Deus dos mares, dos marinheiros, elfos-do-mar, povos e criaturas marinhas.

Ragnar: Antigo deus menor dos bugbears, que ascendeu ao posto de deus da morte e dos goblinóides. Também conhecido como Leen.

Sszzaas: Deus da intriga, traição e das serpentes venenosas.

Tanna-Toh: Deusa do conhecimento, das artes, dos escribas, bardos e povos civilizados.

Tauron: Deus da força, coragem, da proteção dos fracos, e dos minotauros.

Tenebra: Deusa da noite, das trevas, dos anões, mortos-vivos e das criaturas noturnas e subterrâneas.

Thyatis: Deus da profecia e da ressurreição.

Valkaria: Deusa da ambição, das aventuras e da raça humana.

Wynna: Deusa da magia, dos magos e das fadas.

Descrição dos Deuses

Este é o formato da descrição dos deuses:

Nome: O nome pelo qual a divindade é mais conhecida, seguido por seu título mais importante ("Deusa da Natureza", "Deus da Justiça"...).

Outros Nomes: Nomes diferentes pelos quais a divindade é conhecida por certos povos, raças ou em certas regiões.

Descrição: O histórico da divindade.

Motivações: As crenças e objetivos da divindade.

Avatar: A(s) forma(s) que a divindade utiliza mais freqüentemente quando interage com mortais.

Relações: Suas amizades e inimizades com outros deuses do Panteão.

Tendência: A tendência da divindade. Ao contrário das regras normais do *Livro do Jogador*, clérigos (e outros servos dos deuses) de Arton podem ter tendências opostas às suas divindades, desde não seja diferente da Tendência dos Devotos (a seguir), e desde que o servo siga suas Obrigações e Restrições.

Tendência dos Devotos: A tendência dos adoradores típicos da divindade.

Crenças dos Devotos: Aquilo em que acreditam os devotos do deus.

Servos: As classes de personagem que podem receber benefícios (Poderes Concedidos) por servir a este deus. Na maioria dos casos serão clérigos, paladinos e druidas. Xamãs são exatamente iguais a clérigos. Algumas divindades, como Tauron, também oferecem Poderes Concedidos a guerreiros, monges e outras classes combativas. Cada personagem só pode escolher servir a uma única divindade.

Domínios: Os domínios aos quais um clérigo (apenas clérigos) daquele deus tem acesso. Clérigos podem escolher dois domínios, de forma normal.

Poderes Concedidos: Os talentos aos quais o servo tem acesso, escolhidos na lista Talentos do Panteão (mais adiante). Estes talentos substituem os Poderes Concedidos recebidos por domínios; clérigos de Arton NÃO recebem Poderes Concedidos por domínios (mas ainda recebem magias de domínio, de forma normal).

Obrigações e Restrições: Limitações ou normas que o servo deve seguir, impostas por sua divindade. Se violar estas normas, ele perde todos os benefícios de seus Poderes Concedidos durante algum tempo (dias, meses, ou até que realize alguma missão para recuperá-los). Ele ainda pode, entretanto, lançar magias divinas e usar quaisquer outras habilidades de classe.

Áreas de Influência: Aspectos de interesse e autoridade para aquele deus.

Símbolo Sagrado: Um símbolo que deve ser ostentado abertamente por servos daquele deus, seja na placa peitoral da armadura, em uma flâmula, escudo, medalhão ou de outra forma. Alguns deuses de natureza traiçoeira e furtiva, como Hyninn e Sszzaas, permitem a seus servos trazer o símbolo escondido — mas ele deve sempre ser transportado consigo.

Arma Preferida: Arma que serve como símbolo para a divindade. Esta é a arma que surge quando o servo usa a magia *arma espiritual* (ou qualquer magia semelhante). Nomes que apareçam entre parênteses são o nome da arma pessoal usada pela divindade.

Cores Significativas: As cores normalmente usadas por servos do deus em suas vestimentas, ou na decoração em rituais e festas religiosas.

Lema: Uma frase regularmente citada pelos devotos.

Allihanna

Deusa da Natureza

Outros Nomes: Allihannatantala, entre os elfos; Oghalla entre os minotauros; Grande Nagah entre as nagas; Mãe Natureza ou apenas Deusa entre druidas; Deus Macaco, o Grande Leão, o Urso Dourado, a Mãe Águia e centenas de outros entre tribos bárbaras.

Descrição: Allihanna é a deusa de toda a vida selvagem de Arton. Ela abrange quase todos os cultos bárbaros ligados aos animais: embora cada culto tenha seu próprio deus, representado por um animal diferente, na verdade todos se dirigem a Allihanna. Isso significa que tanto o Deus Macaco da Grande Savana quanto o Urso Dourado das Montanhas Sanguinárias são faces desta deusa, assim como centenas de outros cultos animais de Arton.

Em sua forma pura, Allihanna também é venerada pelos druidas. Embora se refiram a ela como uma mulher, sua verdadeira aparência é de um animal quadrúpede com muitas cabeças, cada uma representando um animal diferente.

Cogitou-se durante muito tempo que o culto a Allihanna foi trazido pelos elfos (seu nome seria uma contração de Allihannatantala, como os elfos se referem a ela). Mas, de acordo com estudos comprovados, a devoção à Deusa da Natureza teve início mesmo entre as primeiras tribos humanas, tornando este talvez o culto mais antigo de Arton. Praticamente todos os habitantes do continente respeitam um ou mais aspectos de Allihanna, mesmo que não conheçam seu nome verdadeiro. Até mesmo goblinóides costumam mostrar certa reverência a ela, tornando-se xamãs (mas não druidas).

Motivações: Allihanna é a protetora dos animais e recursos naturais de Arton. Ela reconhece que parte deles precisa ser consumida pelo bem dos humanos e outras raças, mas não tolera abusos. Para ela, as civilizações de Arton perderam a pureza de outrora, hoje encontrada apenas entre os povos bárbaros, os principais protegidos da deusa.

Avatar: Quando se manifesta, Allihanna costuma assumir a forma do exemplar mais belo de um animal venerado na região. Em alguns casos prefere a forma de uma fada ou fauno, principalmente ao lidar com aventureiros ou druidas.

Relações: Allihanna tem uma relação conturbada com Megalokk, deus dos monstros e seu irmão. Enquanto ela cuida dos animais "normais", buscando o equilíbrio natural, ele apenas despeja sobre o mundo monstros ferozes e com desejo de matança. Felizmente para ela, os outros deuses intercederam a seu favor sob o comando de Khalmyr, confinando os monstros de Megalokk a territórios próprios.

Allihanna odeia Tanna-Toh, a deusa do conhecimento, pelo desprezo que ela mostra pelos povos bárbaros e "não-civilizados"; e também Ragnar, por sua praga goblinóide que destrói tudo em seu caminho.

Tendência: Neutra e Boa.

Tendência dos Devotos: Qualquer.

Crenças dos Devotos: A natureza, os animais e plantas são parte do mundo. Como podemos nos afastar deles, se também o somos? A vida ao natural e o respeito à Deusa nos guia para a tranqüilidade e felicidade.

Servos: Druidas, clérigos (xamãs), rangers.

Domínios: Bem, Animais, Plantas, Cura.

Poderes Concedidos: Amigo dos Animais, Dom da Profecia, Médico Nato, Memória Racial, Voz de Allihanna.

Obrigações e Restrições: São diferentes para druidas e xamãs. Druidas de Allihanna não podem usar armaduras de metal ou armas cortantes (exceto no caso de armas naturais, como garras e dentes; ou armas geradas por magia). Armaduras de couro são permitidas somente se foram feitas com o couro de animais que tiveram morte natural. A morte de animais selvagens só é permitida em defesa própria. Druidas não recuperam Pontos de Vida quando descansam em cidades. Xamãs são responsáveis por uma comunidade (aldeia, tribo...) e sempre devem usar seus poderes apenas para o bem dessa comunidade (portanto, raramente podem se "aventurar").

Áreas de Influência: Natureza, animais, plantas, povos bárbaros, terra.

Símbolo Sagrado: O símbolo de Allihanna varia. Para os bárbaros e outros adoradores de animais, seu símbolo corresponde à imagem do respectivo animal. Para os druidas o símbolo costuma ser uma pequena árvore cheia de ramos.

Arma Preferida: Bordão.

Cores Significativas: Verde-folha, verde-musgo, marrom.

Lema: "O caminho da natureza é aquele que leva à pureza primordial."

Druida de Allihanna

Os servos de Allihanna, a Mãe Natureza, dividem-se em dois tipos: druidas e xamãs (clérigos). Na verdade são poucas as diferenças, ambos são sacerdotes devotados à proteção dos animais e da vida selvagem.

Os druidas de Allihanna são reclusos, vivendo isolados em uma área selvagem — sozinhos ou em pequenos grupos formados apenas por outras druidas. Por seu contato maior com a natureza, o druida tem mais facilidade para sobreviver em lugares selvagens e lidar com animais. Por outro lado, ele tem grande dificuldade em se relacionar com pessoas e agir em grandes centros urbanos. Pouca coisa consegue deixar um druida mais nervoso que uma cidade cheia de gente.

Uma vez que os animais são seus únicos companheiros, druidas costumam vestir apenas trapos. Eles encontram formas criativas de conseguir material para suas roupas: couro de grandes répteis (que descamam de tempos em tempos), membranas de grandes ovos, seda de casulos, conchas, folhas, flores, plumas...

Allihanna,
Deusa da Natureza

Xamã de Allihanna

Ao contrário do recluso druida, que age sozinho ou em pequenas seitas formadas apenas por outros druidas, o xamã de Allihanna tem um papel mais parecido com o de um sacerdote. Ele costuma ser encontrado atuando em pequenas comunidades ou tribos; ele é o clérigo dos bárbaros, o guia espiritual em sociedades primitivas.

Em uma aldeia, o xamã é uma figura de grande importância. Ele costuma ser a única pessoa no local com poderes mágicos, e representa a ligação entre o mundo dos homens e o mundo dos espíritos. Eles curam doenças, abençoam e adivinham o futuro, entre outras tarefas "sobrenaturais". Na maior parte das vezes são membros muito respeitados e poderosos em suas tribos — ou, em certos casos, temidos.

Ao contrário dos selvagens druidas, o xamã tem maior aptidão para lidar com pessoas. Na verdade, em uma tribo de bárbaros, ele talvez seja o mais indicado para lidar com forasteiros e "gente civilizada". Mesmo assim ele ainda será amável com animais, geralmente recebendo de volta a mesma gentileza.

Xamã do Grande Animal

Nem todos os xamãs de Allihanna conhecem a deusa por esse nome. Entre os bárbaros é muito comum o costume de venerar um animal espiritual, o totem sagrado de sua tribo.

Alguns estudiosos teorizam que cada um desses espíritos representa uma divindade menor — mas isso é um erro. Embora existam muitos deuses menores ligados a animais, todos os xamãs do Grande Animal são na verdade clérigos de Allihanna. Isso ocorre porque a própria deusa pode assumir a forma de qualquer espécie animal. Isso significa que tanto o Deus Macaco da Grande Savana quanto o Urso Dourado das Montanhas Sanguinárias são faces desta deusa, assim como centenas de outros cultos animais de Arton.

Exceto por esses detalhes, o xamã do Grande Animal não é muito diferente de um xamã de Allihanna convencional. Ele pode ser reconhecido por exibir, como símbolo sagrado, a imagem do animal que ele venera.

Azgher

Deus do Sol

Outros Nomes: Vigilante; Aquele-que-Tudo-Vê; Seolloes entre os minotauros; Astar o Sorridente entre o povo fada.

Descrição: Azgher é o deus sol louvado pela tribo Sar-Allan, os guerreiros do Deserto da Perdição. Ele representa tanto o calor agradável e necessário do astro-rei quanto a fúria do deserto. Azgher é também o Vigilante, Aquele-que-Tudo-Vê. Nada acontece durante o dia sem que ele saiba.

Para alguns, Azgher também é conhecido como o deus dos viajantes (afinal, todos se orientam pelo sol quando perdidos), embora ele seja pouco cultuado fora das áreas desérticas. Existem poucas ilustrações ou pinturas representando Azgher, mas a forma encontrada com mais freqüência é uma silhueta humanóide envolta por chamas ou uma claridade ofuscante.

Motivações: Azgher é um deus benevolente, mas também exigente e orgulhoso. Sua caminhada diária pelos céus de Arton derrama calor e conforto sobre o mundo, e ele sabe disso. Azgher vê o planeta como um filho que merece cuidados, mas que também precisa mostrar respeito ao pai. Qualquer problema em Arton acontecido durante o dia é fato conhecido por Azgher: dizem que, entre os deuses, ele foi o primeiro a perceber a chegada da Tormenta.

Avatar: Não há notícias sobre manifestações de Azgher sobre o mundo. Seus clérigos dizem que ele prefere ficar nos céus, onde pode ver tudo com mais clareza.

Relações: Azgher tem boas relações com Khalmyr e Oceano, e um ódio mortal por Ragnar, Keenn e Tenebra.

Tendência: Leal e Bom.

Tendência dos Devotos: Qualquer.

Crenças dos Devotos: O sol é generoso. Vigia e protege Arton de todo o mal. Derrama seu calor dourado sobre o mundo. Sem ele, estaríamos nas garras da Deusa das Trevas e suas criaturas monstruosas.

Servos: Clérigos, paladinos, guerreiros.

Domínios: Bem, Fogo, Sol, Viagem.

Poderes Concedidos: Amigo de Azgher, Destruir o Mal Adicional, Espada em Chamas, Imunidade Contra o Fogo.

Obrigações e Restrições: O Clérigo do Sol deve cobrir o rosto com uma máscara, capuz ou trapos: ele jamais pode mostrar seu rosto, exceto para os sumo-sacerdotes. O rosto do clérigo só é revelado abertamente em seu funeral, em uma cerimônia solene. Caso seu rosto seja visto por outros, o clérigo perde todos os seus poderes durante 1d6+2 dias.

O clérigo de Azgher também tem a obrigação de doar para sua tribo todo e qualquer ouro que venha a conseguir, seja na forma de moedas ou objetos.

Azgher só permite o uso de três tipos de arma: o arco, a cimitarra e a lança. Nenhum tipo de armadura é permitido, apenas escudos.

Áreas de Influência: Dia, vigilância, proteção, povos do deserto, fogo, luz.

Símbolo Sagrado: Um sol dourado.

Arma Preferida: Lança curta (Raio de Sol).

Cores Significativas: Branco, dourado.

Lema: "Todo o ouro veio de Azgher, e deve retornar a Azgher."

Clérigo de Azgher

Estes são os sacerdotes de Azgher, deus do sol e dos povos do

deserto. Embora seu culto seja mais comum no Deserto da Perdição, ele também é praticado no Deserto Sem Retorno de Lamnor — nos poucos lugares que a ameaça goblinóide ainda não alcançou.

Conta-se que só existe um grande templo de Azgher em Arton — na aldeia da tribo Sar-Allan, no meio do Deserto da Perdição. Construído em forma de pirâmide, ele mostra em sua face leste um gigantesco símbolo em forma de sol, feito de ouro! Dizem que, uma vez por ano, todo o ouro acumulado pelos Clérigos de Azgher é magicamente fundido ao símbolo para torná-lo cada vez maior, durante um ritual que dura três dias e três noites. É sabido que muitos grupos gananciosos de aventureiros tentaram achar o templo; nunca voltaram a ser vistos novamente.

Existem alguns devotos de Azgher no restante de Arton, mas não há outros templos. Seus fiéis costumam louvá-lo com privacidade em pequenos altares. Isso acontece porque os Clérigos de Azgher só costumam deixar o Deserto da Perdição durante missões importantes ou em busca de ouro. Dificilmente um deles vai fixar residência fora do Deserto.

Clérigos de Azgher sempre escondem seu rosto (conforme as exigências de sua crença) e exibem a figura dourada de um sol como seu símbolo sagrado, seja na forma de uma jóia, bandeira ou escudo.

Guerreiro de Azgher

O guerreiro de Azgher é, na verdade, o paladino do Deus-Sol. Eles são os guerreiros santos dos povos do deserto. Vestem-se de branco e dourado, muitas vezes exibindo em um pequeno escudo o símbolo sagrado de seu deus (um sol). Seu rosto está sempre oculto, pois é obrigatório. Usam as mesmas armas preferidas pelos guerreiros de seu povo: a espada longa, a cimitarra, a lança, o arco, o bumerangue ou o chakram.

Glórienn

Deusa dos Elfos

Outros Nomes: A Dama de Olhos Tristes, entre os elfos-do-mar; esta raça submarina de Arton conhece e mostra certo respeito pela deusa élfica, mas sua divindade principal é o Oceano.

Descrição: Glórienn é a deusa e guardiã da raça élfica. As escrituras sagradas dos elfos dizem que ela foi a responsável pela criação desta que é a raça mais antiga de Arton, e até hoje esta teoria não foi negada. Nos tempos em que a cidade de Lenórienn ainda se erguia majestosamente em Lamnor, a deusa era amplamente cultuada entre os elfos.

Contudo, após a humilhação e quase aniquilação do povo élfico nas mãos dos goblinóides, muitos fiéis de Glórienn lhe viraram as costas e abandonaram o culto. Ao contrário dos tamuranianos, que entenderam o esforço de seu deus Lin-Wu na batalha contra a Tormenta, os elfos acham que a deusa falhou miseravelmente ao permitir a destruição de sua pátria.

Após abdicar de sua crença a Glórienn, os elfos têm adotado divindades humanas — mas isso só costuma acontecer entre os membros mais "maleáveis" e menos arrogantes da sociedade élfica. A maioria prefere adorar Allihanna, a deusa da natureza, ou simplesmente ignorar a existência dos deuses. Eis porque sacerdotes elfos são incomuns em Arton.

Motivações: Assim como seu povo, hoje em dia Glórienn é uma deusa ressentida e amargurada. Ela não entende como os outros deuses puderam permitir que os elfos fossem quase destruídos pela mão maligna de Ragnar. Glórienn acredita que tudo fez parte de um estratagema para aniquilar a raça élfica, sua magnífica criação... tudo em nome da inveja.

Para aumentar ainda mais sua mágoa, Glórienn tem sido abandonada pouco a pouco pelos próprios filhos — feridos pela queda de Lenórienn, eles não acreditam mais na deusa. Atualmente ela está tão vulnerável que certos deuses menores ameaçam tomar seu lugar no Panteão, entre as vinte divindades principais de Arton. No momento, seu principal objetivo é reconquistar a confiança dos elfos e reconstruir sua nação. E, para isso, ela será capaz de qualquer coisa...

Avatar: Glórienn costuma ser vista como uma elfa arqueira ou um guerreiro elfo usando duas espadas.

Relações: Glórienn está em posição delicada dentro do Panteão; ela está magoada com todos e não confia em mais ninguém — mas não pretende se voltar contra eles, pois sabe que seu povo não sobreviveria a uma guerra santa.

Por pura ironia, o único com quem Glórienn acredita que pode contar é Tauron, que sempre protegeu os fracos contra os fortes. Apesar desse golpe em sua dignidade, a deusa élfica está pensando em aceitar sua proteção. Apenas uma coisa a impede: Tauron exige tributo por sua proteção. Glórienn teme que esse pacto tenha como resultado a escravidão da raça élfica nas mãos dos minotauros, coisa que já acontece no reino de Tapista.

Tendência: Caótica e Boa.

Tendência dos Devotos: Qualquer.

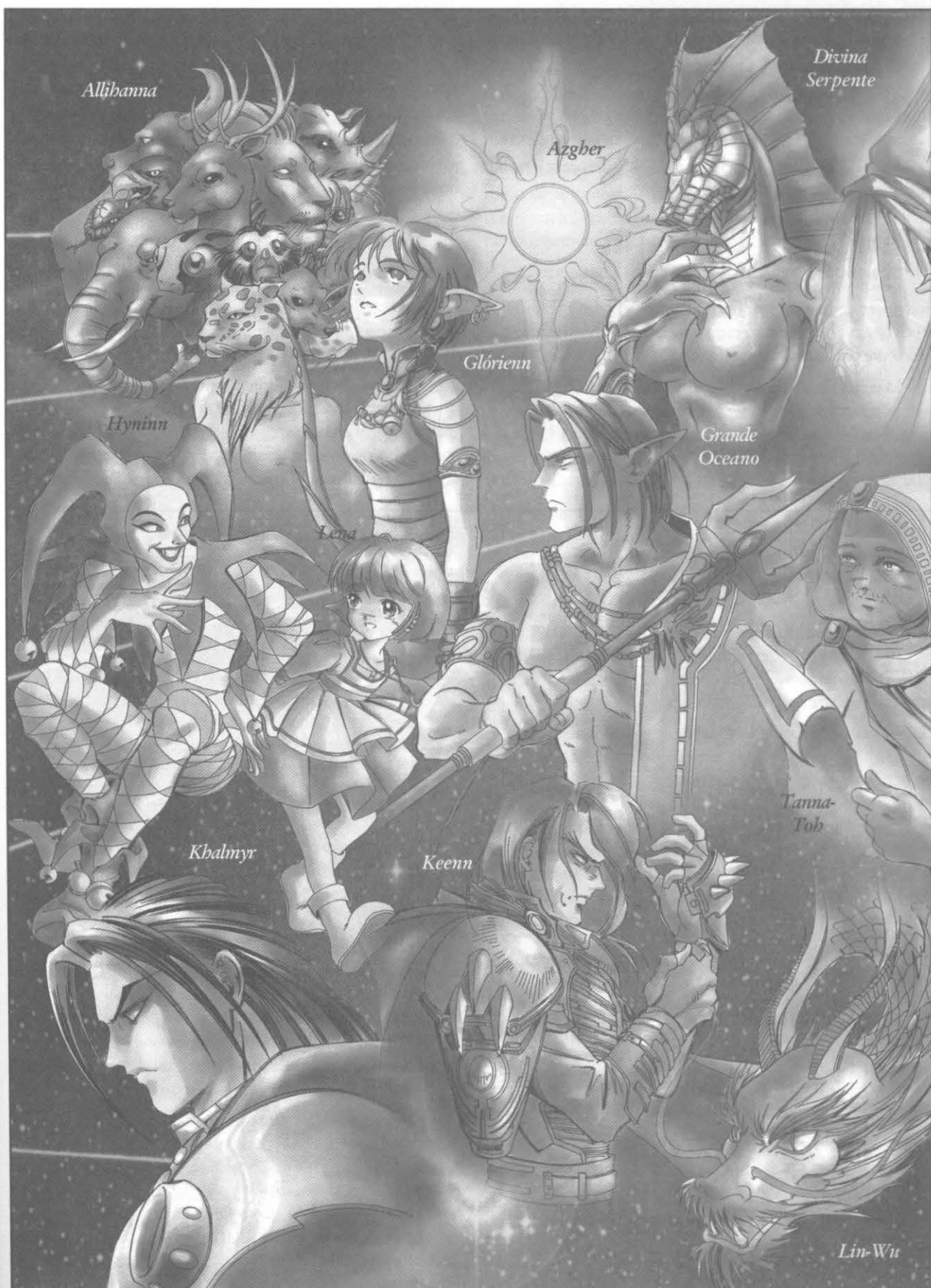
Crenças dos Devotos: Os elfos são a raça mais antiga e perfeita de Arton. São aquilo que os humanos sonham ser algum dia. Glórienn deve ser admirada e venerada por sua obra, e não rejeitada por aqueles de pouca fé.

Servos: Clérigos, paladinos (estes atualmente sem Poderes Concedidos), rangers.

Domínios: Bem, Guerra, Magia.

Poderes Concedidos: Espada de Glórienn, Flecha de Glórienn, Habilidades Mágicas Ampliadas, Inimigo de Goblinóides.

Obrigações e Restrições: Apenas elfos podem ser clérigos desta ordem. Um clérigo de Glórienn jamais pode ignorar um pedido de ajuda de outro elfo e deve proteger qualquer membro de seu povo até a morte, se preciso. Jamais pode atacar, ferir ou mesmo erguer a mão contra outro elfo.

Allihanna
Divina
Serpente
Azgher
Glórienn
Hyninn
Grande
Oceano
Lena
Tanna-
Toh
Khalmyr
Keenn
Lin-Wu

Áreas de Influência: Elfos, florestas, arte, beleza, magia, arqueiros.

Símbolo Sagrado: Arco e flecha dourados.

Arma Preferida: Espada longa.

Cores Significativas: Verde, branco.

Lema: "Os elfos são a perfeição. Nunca foram e nunca poderão ser realmente derrotados."

Clérigo de Glórienn

Glórienn, a Deusa dos Elfos, está em decadência desde a destruição de Lenórienn pela Aliança Negra dos goblinóides. Após o massacre que sofreram, poucos sacerdotes elfos têm fé suficiente para continuar seguindo sua antiga deusa.

Mas eles ainda existem, e são devotos fervorosos. Encarnam principalmente o aspecto protetor da deusa, sendo peritos em combate com as mais tradicionais armas élficas — a espada longa e o arco. Por outro lado, estão sempre prontos para discursar pacificamente em favor de sua crença. De fato, existe uma grande preocupação destes Clérigos em mostrar que Glórienn não tem culpa alguma pela destruição de Lenórien; teriam sido os deuses humanos que, por omissão, permitiram a Ragnar ganhar força para atacar.

Com seu esforço, os clérigos de Glórienn estão conseguindo novos simpatizantes — especialmente entre os elfos mais jovens, que perderam a família durante o fatídico ataque hobgoblin. Cheios de revolta, eles querem receber o poder da deusa para lutar contra a Aliança Negra.

Estes Clérigos costumam vestir mantos verdes e/ou brancos, trazendo bordado o símbolo sagrado de Glórienn: um arco e flecha prateados.

Espada de Glórienn

Há muito tempo, durante a Infinita Guerra dos elfos contra os hobgoblins, a Deusa dos Elfos tinha paladinos: eram a Espada de Glórienn, um grupo especial de guerreiros santos que recebia poderes especiais de sua deusa. Ao longo dos anos de batalha sua atuação foi decisiva na defesa de Lenórienn con-

Glórienn, Deusa dos Elfos

tra os hobgoblins — e seu líder, Berforam, foi um dos maiores guerreiros elfos do mundo.

Então veio o dia terrível em que a Aliança Negra dos goblinóides arrasou a cidade dos elfos. As Espadas lutaram como puderam, clamando por sua deusa em combate, mas de nada adiantou. Lenórienn caiu. E o grande Berforam, sentindo-se traído por sua deusa, hoje comanda os Elfos Negros — uma seita de elfos devotados ao ódio à Glórienn, e os maiores inimigos dos clérigos desta deusa.

Nos dias de hoje, Glórienn está fraca e sem poderes. Ela não pode mais criar paladinos. Mesmo assim, alguns poucos guerreiros elfos tentam manter vivos os antigos ideais dos Espadas e impedir a extinção total da ordem.

Ser um Espada de Glórienn não é fácil: para isso um elfo deve viver seguindo o código de conduta de um paladino, mas SEM receber quaisquer poderes divinos. Muito poucos aceitam este tipo de vida. Eles o fazem por pura fé, acreditando que um dia o poder de sua deusa será restituído, e eles voltarão a ser legítimos guerreiros santos.

Hyninn

Deus da Trapaça

Outros Nomes: Mith-Allinnor, entre os anões; Quindallas, entre os elfos; o Brincalhão entre halflings e o povo-fada; Wang-Ho, entre os tamuranianos.

Descrição: O ardiloso Hyninn é o deus da trapaça, brincadeiras e artimanhas. Sendo assim, não é à toa que ele também seja considerado o deus dos ladrões. Praticamente cada guilda de ladrões em Arton tem pelo menos um sacerdote deste deus, atuando como conselheiro ou até mesmo líder.

Mas Hyninn não é louvado apenas por ladrões: alguns de seus seguidores são governantes e estrategistas, que admiram sua esperteza. Ele também tem a simpatia dos halflings, que o vêem como um deus despreocupado e brincalhão. Por sua natureza, acredita-se que Hyninn seja, na verdade, filho de Nimb. Seu símbolo é uma raposa.

Motivações: As motivações de Hyninn não podem ser consideradas boas ou más. Em um dia ele pode armar um plano que poderá frustrar os planos de Khalmyr; e no dia seguinte seria capaz de tramar contra o próprio Ragnar, salvando milhares de vidas. Conta-se até que ele teria participado do esquema que impediu o deus Sartan de atacar o plano material, durante a saga do Disco dos Três.

Ao que parece, Hyninn não quer mais poder ou mais seguidores do que já tem. Seu único objetivo é provar que é o mais esperto e ardiloso dos deuses. Hyninn é conhecido por armar planos mirabolantes (mas quase sempre inofensivos) apenas para assustar, desconcertar ou humilhar os outros deuses. No Panteão, quase todos tratam Hyninn como um deus inofensivo, uma espécie de bobo da corte. Mas outros acham o deus da trapaça traiçoeiro demais para ser confiável, e acreditam que por trás de suas brincadeiras aparentemente despretensiosas existe um plano muito, muito maior...

Avatar: A forma mundana de Hyninn varia enormemente, dependendo da missão a ser confiada e da peça a ser pregada. Suas formas preferidas, entretanto, são um ladrão halfling, um bardo humano (vestido como bobo da corte) ou um macaco falante.

Relações: Aparentemente, Hyninn não é amigo ou inimigo de ninguém — nenhum deus é tolo o bastante para confiar nele. Mas é verdade que o deus trapaceiro costuma irritar imensamente Khalmyr e Lin-Wu.

Hyninn também costumava se considerar o grande rival de Sszzaas; o deus da intriga, traição e mentira havia sido o único realmente capaz de desafiar sua esperteza.

Tendência: Caótico e Neutro.

Tendência dos Devotos: Qualquer não leal.

Crenças dos Devotos: O mundo é dos astutos. Faça aos outros antes que façam com você. Lei e ordem são para os tolos, para os que se deixam apanhar. Vitorioso é quem consegue prosperar sem seguir regras.

Servos: Clérigos.

Domínios: Caos, Sorte, Viagens, Enganação.

Poderes Concedidos: Disfarce Ilusório, Forma de Macaco, Talento Ladino, Ventriloquismo.

Obrigações e Restrições: Clérigos de Hyninn nunca podem se recusar a fazer parte de uma trapaça ou artimanha que esteja sendo arquitetada. A única exceção, quando o clérigo tem liberdade de escolha, é quando essa ação contraria sua tendência.

Quando participa de missões ao lado de outros aventureiros — especialmente clérigos de outros deuses —, um clérigo de Hyninn DEVE fazer com que algo embaraçoso aconteça com um de seus colegas. Isso não significa provocar o fracasso da missão, apenas fazer algo que prove sua esperteza. Coisas como trocar o livro de magias do mago por um livro de receitas, ou lambuzar com mel as barbas do anão enquanto ele dorme. Caso não consiga pregar nenhuma peça em ninguém até o final da missão, o clérigo perde todos os seus poderes e magias — e só poderá recuperá-los quando voltar a fazer uma trapaça com sucesso.

Áreas de Influência: Ladrões, armadilhas, mentira, ilusão, furtividade, crime.

Símbolo Sagrado: Adaga atravessando uma máscara, ou uma raposa.

Arma Preferida: Adaga (Falso Amigo).

Cores Significativas: Vermelho, cinza, preto.

Lema: "Hyninn? Nunca ouvi falar."

Clérigo de Hyninn

Hyninn, o Deus da Trapaça, tem como maiores devotos não os sacerdotes — mas sim ladrões, que fazem orações antes

Marah
Megalokk
Nimb
Ragnar
Thyatis
Sszzaas
Tanna-Toh
Lin-Wu
Wynna
Tenebra
Valkaria

de executar algum "serviço".

Mesmo assim, o Deus dos Ladrões também tem clérigos. Eles geralmente atuam como conselheiros dos chefes de guildas e quadrilhas (isso quando os chefes não são eles próprios). Templos do seu próprio deus são considerados sagrados pelos ladrões, sendo proibido exercer atividades criminosas ali.

Como não existe uma ordem organizada destes clérigos, um pretendente precisa primeiro encontrar um clérigo deste deus e provar sua devoção para ser aceito como discípulo — o que não é fácil. Geralmente os candidatos precisam ter inteligência acima da média normal. No final de seu treinamento o discípulo só recebe seu símbolo sagrado se passar pela última prova: pregar uma peça em seu próprio mestre.

O símbolo sagrado de Hyninn é uma pequena adaga atravessando uma máscara. Todos os clérigos da ordem usam esse símbolo na forma de um pequeno medalhão que trazem escondido sob a roupa (afinal, não é algo que possam exibir abertamente!). Hyninn é um dos poucos deuses do Panteão que permitem a seus clérigos ocultar o símbolo sagrado. Em geral, para evitar problemas com a lei, o clérigo de Hyninn finge ser clérigo de alguma outra divindade, vestindo-se como tal.

Keenn

Deus da Guerra

Outros Nomes: Hullaimm, entre os anões; Glada entre os minotauros; Hrumork entre os orcs; Gorak, entre bárbaros.

Descrição: A divindade suprema da guerra. Responsável por todas as maquinações e intrigas que resultam em batalhas sangrentas no decorrer da história de Arton. Muitos guerreiros costumam reverenciar a figura de Keenn.

Conta-se que há muito tempo Keenn não era tido como um deus maligno. Muitos acreditavam que ele representava todos os aspectos da guerra, inclusive aqueles "menos ruins" (já que nunca há coisas boas na guerra). Entretanto, com a expansão do culto a Khalmyr e o posterior apontamento do Deus da Justiça como representante do lado justo da guerra, Keenn passou a ser encarado como símbolo de tudo que há de maléfico nas batalhas. Não se sabe o quanto disso é verdade. O fato é que, hoje em dia, seguidores de Keenn não despertam muita simpatia entre os habitantes de Arton — especialmente porque este é o deus reverenciado pelo infame Mestre Arsenal, atualmente seu sumo-sacerdote.

Normalmente Keenn é visto como um imenso guerreiro em armadura completa de cor negra. Ele carrega um machado e um martelo de guerra.

Motivações: Existe apenas uma certeza sobre Keenn: ele quer destruição. Quanto mais uma guerra se prolonga, quanto mais pessoas morrem em batalha, maior seu poder. Dizem que, em tempos de paz, Keenn caminha sobre Arton agindo como agente duplo, sussurrando intrigas entre reinos vizinhos e incitando novos conflitos. Alguns acreditam inclusive que ele, tempos atrás, acendeu o estopim do conflito que resultou na Grande Batalha — e que a atual Aliança Negra dos goblinóides seria na verdade um estratagema de Keenn, e não de Ragnar, como se pensa.

Cogita-se entre os estudiosos que seu objetivo é selecionar a raça suprema de Arton. Assim, a guerra funcionaria como um meio de "seleção natural", uma vez que apenas os fortes sobrevivem. Sob este aspecto, Keenn é muito parecido com Megalokk.

Avatar: A aparência de grande guerreiro em armadura negra ou escarlate é a forma principal de Keenn, vista com freqüência em pinturas. Quando necessário, contudo, Keenn pode assumir formas mais inofensivas — como um elfo arqueiro, por exemplo. Afirma-se também que, vez ou outra, o deus da guerra se disfarça como uma espada mágica inteligente, manipulando seu portador para que ele siga seus desígnios.

Relações: Logicamente, Keenn é o grande rival de Khalmyr como o verdadeiro deus da guerra. Ele também está em oposição a Marah, a deusa da paz. Entre os poucos aliados de Keenn estão Megalokk, Tenebra e, ocasionalmente, Ragnar e Tauron.

Tendência: Caótico e Maligno.

Tendência dos Devotos: Qualquer.

Crenças dos Devotos: A paz é para os fracos e covardes. É fácil viver sem lutar. Apenas em batalha provamos nosso valor.

Domínios: Mal, Guerra, Força, Destruição.

Poderes Concedidos: Coragem Total, Cura Restrita, Cura sem Restrição, Fúria Guerreira.

Obrigações e Restrições: Um clérigo da Guerra jamais recua diante de uma oportunidade de combate. Além disso, eles nunca podem lançar magias de cura.

Servos: Clérigos, guerreiros.

Áreas de Influência: Guerra, destruição, tirania, revolução, armamento.

Símbolo Sagrado: Escudo cruzado por espada longa, martelo de guerra e machado de batalha.

Arma Preferida: Machado de batalha (Fúria).

Cores Significativas: Negro, vinho, prateado.

Lema: "Ataque primeiro e pergunte depois... se a boca do oponente ainda estiver em condições de uso."

Clérigo de Keenn

Servos do sanguinário deus Keenn, os clérigos da guerra existem por toda Arton. Pode-se dizer, sem sombra de dúvida, que há pelo menos dois ou três deles em cada reino componente do Reinado, ocupando cargos relativamente importantes.

Ao contrário do que se pensa, nem sempre os servos de Keenn são malignos; boa parte deles divide suas obrigações entre o reino que defendem e seu deus. Durante uma guerra entre reinos vizinhos é normal ver clérigos desta ordem se digladiando até a morte. Aqueles que não têm vínculo com reino nenhum costumam se dedicar exclusivamente a Keenn,

incitando conflitos onde quer que estejam.

Nem só de músculos e armas vive um servo de Keenn. Muitos seguem os ensinamentos do deus através da intriga e lábia. Boa parte dos reinos hostis de Arton tem um clérigo da guerra como conselheiro ao lado de seu regente. Eles incentivam conflitos sussurrando idéias de expansão e anexação de territórios, e reacendendo velhas rivalidades. Cogita-se que um destes clérigos alimenta animosidades entre o Reino de Portsmouth e os Cavaleiros da Ordem da Luz.

Os templos de clérigos de Keenn mais parecem fortalezas, abrigando dezenas de acólitos em treinamento. Lá eles aprendem técnicas com armas e são submetidos a duros testes de resistência. O desafio final é uma série de combates até a morte, realizados em arenas dentro dos próprios templos. Em média, a cada quinze candidatos apenas um sobrevive e é escolhido.

O típico clérigo de Keenn se veste exatamente como um guerreiro, usando armaduras pesadas, armas impressionantes e escudos imensos — mesmo aqueles em cargos diplomáticos. Eles exibem com orgulho o símbolo sagrado de Keenn: um escudo onde se cruzam um martelo de guerra, um machado de batalha e uma espada longa.

Khalmyr

Deus da Justiça

Outros Nomes: Hedryl em Lamnor; Dhayanor entre os minotauros; Heredrimm entre os anões.

Descrição: Khalmyr é considerado o Deus da Justiça e líder do Panteão. Não é sabido, contudo, se esta é uma posição verdadeira ou apenas uma conclusão baseada na grande quantidade de seguidores deste deus. Existe apenas uma certeza: Khalmyr é provavelmente o deus mais popular em Arton, com o maior número de adeptos entre os vinte deuses principais.

As duas ordens de cavaleiros mais conhecidas de Arton foram criadas em honra a este deus: a Ordem dos Cavaleiros da Luz e os Cavaleiros de Khalmyr. Também há muitas culturas — especialmente humanas — que vêem Khalmyr como o deus que representa o aspecto justo e necessário da guerra, enquanto Keenn representa seu lado destrutivo e maligno.

Embora seja amplamente venerado por humanos, é curioso como os anões do reino oculto de Doherimm também assumem Khalmyr como sua divindade principal. Esta poderia ser uma crença original do povo anão, ou então foi adotada graças à influência humana — não se sabe ao certo. Para os anões, Khalmyr (ou Heredrimm, como eles o chamam) tem os mesmos significados que os humanos lhe atribuem. Porém, quando é representado por artistas de Doherimm, o deus é mostrado como um valoroso guerreiro anão, com cabelo e barba negros e densos; entre os humanos, pinturas e esculturas mostram Khalmyr como um cavaleiro de ar nobre, com longos cabelos negros e olhos claros.

Seu símbolo é uma espada com uma balança sobreposta. Em boa parte dos tribunais de Arton é comum ver o símbolo de Khalmyr gravado na tribuna onde se senta o juiz.

Motivações: Khalmyr é um deus ponderado e bondoso. Tudo que deseja é justiça para Arton. Ele acredita que todo o mal do mundo deve ser totalmente expurgado — e, nesse intuito, Khalmyr é a favor da guerra. Seu comportamento se reflete principalmente nas ordens de cavaleiros levantadas em sua honra.

Avatar: O avatar de Khalmyr lembra muito sua representação habitual: um forte guerreiro humano (ou anão) vestindo uma armadura completa, mas sem elmo. Suas feições podem variar, mas ele sempre carrega Rhumnam — uma enorme espada mágica de duas mãos.

Os poderes exatos da espada Rhumnam mudam dependendo de quem conta a lenda. Uns dizem que ela pode fulminar qualquer criatura maligna com um só golpe. Outros relatos dizem que ela é capaz de manter afastado qualquer ser maligno dentro de um raio de cinco metros, e sua lâmina pode gerar luz com intensidade variada quatro vezes ao dia. Sua lâmina é tão afiada que causa 2d6+15 pontos de dano. Além disso, os Pontos de Vida perdidos por uma vítima de Khalmyr em combate são absorvidos pelo próprio avatar.

Algumas lendas dizem que Rhumnam está escondida em algum lugar de Arton, aguardando o momento em que Khalmyr andará sobre a terra e utilizará sua espada sagrada para trazer justiça ao mundo. Na verdade, Rhumnam está guardada em Doherimm, o reino dos anões — sendo este um dos motivos pelos quais eles guardam máximo segredo sobre a localização de seu reino subterrâneo.

Relações: Khalmyr vê o deus-sol Azgher como seu principal aliado, e é o principal opositor de Ragnar e Keenn. Como deus da justiça e representante da ordem, Khalmyr também costuma estar em conflito com Nimb.

Tendência: Leal e Bom.

Tendência dos Devotos: Qualquer leal ou boa.

Crenças dos Devotos: Os devotos acreditam que devem obedecer às leis sagradas instituídas por Khalmyr. Matar inocentes, roubar, mentir e trapacear são pecados. Para alguns, é possível perdoar os pecados. Para outros, os pecadores devem ser encarcerados ou mortos. A guerra, quando usada contra o mal, é totalmente justificada, bem como qualquer violência.

Servos: Clérigos, paladinos.

Domínios: Bem, Ordem, Guerra, Força, Proteção, Terra.

Poderes Concedidos: Coragem Total, Destruir o Mal Adicional, Dom dos Justos, Dom da Verdade, Dom da Vontade, Fúria Guerreira.

Obrigações e Restrições: Servos de Khalmyr jamais podem desobedecer às ordens de um superior ou ignorar um pedido socorro. Eles também são proibidos de possuir itens mágicos de natureza arcana (ou seja, feitos com magias arcanas), mas podem ter itens feitos com magias divinas.

Áreas de Influência: Justiça, ordem, guerra santa, paladinos, anões, luz.

Símbolo Sagrado: Uma espada sobreposta a uma balança.

Arma Preferida: Espada larga (Rhumnam).

Cores Significativas: Azul escuro, branco.

Lema: "Minha vida é minha espada e minha espada é minha vida."

Clérigo de Khalmyr

Khalmyr é o líder supremo de todos os vinte deuses do Panteão. Assim, os sacerdotes de Khalmyr talvez sejam os mais importantes clérigos de Arton.

Além de seu papel como conselheiros espirituais, os sacerdotes da justiça de alta patente também atuam como representantes da Lei na maioria dos tribunais do Reinado e além. Embora cada cidade tenha sua própria independência e corte, sempre deve estar presente algum membro deste clero — e na maioria das vezes é este quem dá o veredicto final e a sentença. Clérigos de Khalmyr também são convocados durante a coroação de um novo regente, pois somente eles podem fazer com que o novo governante seja "reconhecido pelos deuses". Isso só não acontece em Deheon, devido à grande influência da deusa Valkaria no reino.

Apesar desse importante lado "burocrático" da ordem de Khalmyr, isso não impede que seus clérigos atuem como aventureiros. Clérigos de Khalmyr usam mantos na cor azul escuro, trazendo em branco o símbolo sagrado deste deus — uma espada com uma balança sobreposta. Em boa parte dos tribunais de Arton é comum ver este símbolo gravado na tribuna onde se senta o juiz.

Paladino de Khalmyr

Os paladinos de Khalmyr são os defensores supremos da lei e ordem no mundo de Arton. São os heróis mais admirados e respeitados pelo povo, e os mais temidos pelos vilões.

Paladinos da justiça geralmente fazem parte de uma das duas grandes ordens dedicadas ao deus Khalmyr: a Ordem dos Cavaleiros de Khalmyr, sediada na pequena vila de Willen, na costa oeste de Arton; ou a Ordem dos Cavaleiros da Luz, localizada em Norm, no reino de Bielefeld. É difícil encontrar um paladino de Khalmyr agindo de maneira totalmente independente destas seitas. Os poucos existentes são vistos como renegados, e precisam se esforçar muito para demonstrar sua boa vontade.

Uma vez por ano é realizado em Petrynia, na cidade de Malpetrim, o tradicional Duelo das Ordens — um torneio amistoso entre as duas ordens de Khalmyr, com seus melhores guerreiros se enfrentando em disputas de exibição.

O Paladino da justiça sempre se veste de azul e branco, exibindo com orgulho o símbolo sagrado de Khalmyr em sua armadura, escudo ou flâmula.

Lena

Deusa da Vida e da Cura

Outros Nomes: Em Lamnor, antes da invasão promovida pela Aliança Negra, Lena era conhecida como Luna. Hoje em dia, considerando que seu culto foi praticamente erradicado naquela região, somente os poucos sobreviventes do massacre ainda usam o outro nome de Lena.

Descrição: Lena é considerada a deusa da fertilidade e da cura — enfim, a deusa da própria vida. Louvada principalmente em vilas e regiões rurais, é a ela que as mulheres rogam pela saúde dos filhos que vão nascer. Orações a Lena também são realizadas em épocas de plantio, e uma grande festa é feita em sua honra quando a colheita é boa. A maioria dos fiéis de Lena são mulheres, embora isso não seja obrigatório.

Em cidades maiores, o aspecto "curandeiro" de Lena é mais exaltado. É comum ouvir preces em seu templo quando os exércitos voltam de suas guerras, suplicando para que os feridos sejam curados. Seu símbolo é uma lua prateada.

Motivações: Lena vê Arton como um mundo ferido. Os massacres provocados pela Aliança Negra e a ameaça da Tormenta a preocupam muito. Seu principal objetivo é fazer com que Arton volte a ser um mundo cheio de vida e esperança.

Avatar: Quando necessário, Lena visita Arton na forma de uma menina ruiva, com profundos olhos verdes e cerca de nove anos de idade; ou como uma mulher de pequena estatura, pele prateada como a lua, e olhos de uma cor que não pode ser guardada na memória. Mesmo na forma de criança ela fala como uma mulher adulta e demonstra extrema inteligência. Lena pode usar o poder da cura sem limitações, sendo capaz de curar qualquer tipo de ferimento ou doença.

Relações: Espantosamente, Lena é a única deusa que não tem nenhum inimigo declarado dentro do Panteão — pois mesmo os deuses mais violentos e malignos reconhecem a necessidade de curar os feridos após as batalhas. Até Ragnar entende que é preciso existir vida para depois haver morte (comenta-se que, após dominar Arton, Ragnar pretende tomar Lena como sua esposa). A única divindade que poderia ser considerada sua opositora é Tenebra, deusa da noite e dos mortos-vivos, mas até agora não ocorreu nenhum conflito direto entre as duas.

Tendência: Neutra e Boa.

Tendência dos Devotos: Qualquer neutra ou boa.

Crenças dos Devotos: A vida é o mais precioso presente oferecido pelos deuses ao mundo, e deve-se protegê-la da melhor maneira possível. Lutar ou ferir deve ser evitado e, mesmo quando absolutamente necessário, jamais deve-se tirar a vida de outro ser vivo. A vida das mulheres e crianças é mais sagrada ainda.

Domínios: Bem, Cura, Proteção, Plantas.

Poderes Concedidos: Maximizar Cura, Médico Nato, Potencializar Cura.

Obrigações e Restrições: Apenas mulheres podem ser clérigas de Lena. Uma clériga precisa dar à luz pelo menos uma vez antes de receber seus poderes divinos. A fecundação, realizada no dia do plantio, é um mistério muito bem guardado pelas sacerdotisas — mas conta-se que nessas ocasiões a própria deusa desce dos céus e fecunda suas discípulas. Quase todas as crianças geradas pelas clérigas são meninas, que mais tarde se tornam discípulas e novas servas.

Clérigas de Lena são totalmente proibidas de lutar, usar armas ou qualquer magia capaz de causar dano. Em combate, podem apenas usar magias para proteger, ajudar ou curar a si e seus companheiros. Diante de um inimigo superior, elas podem apenas fugir, render-se ou aceitar a morte: para uma clériga de Lena, é preferível perder a própria vida a tirá-la de outra criatura.

Servos: Clérigas, paladinos.

Áreas de Influência: Vida, cura, fertilidade, lua, mulheres.

Símbolo Sagrado: Lua crescente prateada.

Arma Preferida: Não há. Servos desta deusa não podem lançar a magia Arma Espititual e similares.

Cores Significativas: Verde, amarelo, branco.

Lema: "Antes perder a própria vida que tomá-la de alguém."

Sacerdotisa de Lena

Esta é uma deusa pacífica, feminina, e o mesmo ocorre com suas clérigas. Mesmo assim, elas não hesitam em socorrer grupos de aventureiros que possam necessitar de sua magia de cura. Em tempos de guerra elas acompanham os exércitos e curam os feridos. Boa parte das cidades e vilas do Reinado têm um templo para louvar Lena.

As clérigas desta deusa são iniciadas desde pequenas. As discípulas ingressam em seu estudo normalmente na idade de nove anos. Aos doze, boa parte delas já consegue realizar magias simples. Os templos são organizados por matriarquia: a Clériga mais velha é quem assume o comando.

Sacerdotisas de Lena vestem cores brilhantes como verde, amarelo e branco. Dizem que elas têm mania de limpeza: gostam de roupas limpas e banhos constantes. Seu símbolo sagrado é uma lua prateada, que costumam exibir nas roupas ou em uma tiara de prata.

Paladino de Lena

Lena aceita apenas mulheres como clérigas, e estas seguem votos que as impedem de realizar atos violentos contra outras criaturas. Assim, guerreiros sagrados parecem ter pouco em comum com os interesses desta deusa. No entanto, eles existem!

Paladinos de Lena são os únicos homens que podem receber poder divino desta deusa, sendo obrigatório que tenham como mãe uma sacerdotisa de Lena. Seu poder mágico de cura é superior ao de todos os outros paladinos — mas suas restrições de combate são as mais severas. O paladino é proibido de usar qualquer arma, ataque ou magia capaz de ferir. Sua única opção são manobras ou ataques de imobilização, esquiva, desarme e outras que não causam dano (no entanto, eles podem usar armas ou ataques que provoquem dano de contusão).

Devido à natureza matriarcal da ordem, o paladino de Lena deve ainda demonstrar respeito a todas as mulheres. Estes raros guerreiros podem ser reconhecidos por exibir em seus pertences a lua prateada, símbolo da deusa.

Lin-Wu

Deus Dragão de Tamu-ra

Outros Nomes: Deus Dragão; Guardião.

Descrição: Lin-Wu é o deus dragão louvado pelos sobreviventes da tragédia de Tamu-ra. Para os tamuranianos, Lin-Wu era um guardião, o deus que protegia o reino contra os males do mundo exterior. O Deus Dragão também é ligado à nobreza, tradição e honra, os valores maiores de Tamu-ra. Muitos samurais eram servos ferrenhos de Lin-Wu, sendo assim semelhantes aos paladinos encontrados no resto do continente.

Embora o Deus Dragão tenha "falhado" ao proteger Tamu-ra contra a Tormenta, Lin-Wu não perdeu adeptos. Seus fiéis enxergam a tragédia como "a tempestade que derruba a casa somente para que seja erguida uma moradia mais forte".

Motivações: O objetivo de Lin-Wu é um só: proteger o povo tamuraniano, cujos últimos sobreviventes agora habitam o bairro de Nitamu-ra em Valkaria. Ele acha que falhou por não conseguir deter a destruição de sua nação. Hoje Lin-Wu mantém sua atenção redobrada e jamais admitirá que qualquer coisa venha ameaçar seus protegidos.

Avatar: Lin-Wu costuma se apresentar em várias formas diferentes. Em tempos de paz ele parece um pacífico ancião usando um chapéu de palha e fumando cachimbo. Nesta forma seu principal papel é orientar os mais jovens com lições de sabedoria.

Em tempos de guerra ou situações de ameaça aos tamuranianos, Lin-Wu é visto como um poderoso samurai trajando uma armadura cor de sangue, com seu símbolo gravado nas costas. Nesta forma o deus carrega uma afiadíssima espada katana; dizem que, entre todos os deuses, Lin-Wu é o mais habilidoso e mortífero no uso da espada.

Em casos de extrema emergência, Lin-Wu se manifesta na forma serpenteante de um gigantesco dragão oriental, medindo mais de trinta metros. Cogitou-se durante muito tempo que Tekametsu, o Imperador Dragão de Tamu-ra, era na verdade um avatar de Lin-Wu — mas, após seu desaparecimento, não há provas para confirmar esta teoria.

Relações: Protetor da honra e verdade, Lin-Wu tem como

maiores aliados os deuses Azgher, Khalmyr e Tanna-Toh. Ele se coloca contra deuses destrutivos como Ragnar e Keen, ou trapaceiros como Hyninn e Sszzaas.

Tendência: Leal e Neutro.

Tendência dos Devotos: Qualquer exceto caótico.

Crenças dos Devotos: Bem e mal não existem. São invenções de povos primitivos, bárbaros. Existe apenas a honra. A honra separa o homem dos animais e feras. O valor de um homem não se mede pela "bondade em seu coração", mas por sua honra.

Servos: Clérigos, paladinos, monges, samurais.

Domínios: Ordem, Proteção, Guerra, Sol.

Poderes Concedidos: Coragem Total, Dom da Verdade, Grito de Kiai, Imunidade Contra Ilusões, Imunidade Total Contra Ilusões.

Obrigações e Restrições: Apenas tamuranianos do sexo masculino podem ser clérigos ou paladinos de Lin-Wu, pois estrangeiros não poderiam entender sua filosofia. Além disso, devido ao caráter radicalmente patriarcal da sociedade tamuraniana, jamais é permitido que servos de Lin-Wu lutem com mulheres, ou fêmeas humanóides (para eles, uma mulher não é um adversário digno). Para os tamuranianos, mulheres que abandonam suas vidas domésticas para viver "aventuras" estão abandonando também seu verdadeiro papel na sociedade, uma coisa vergonhosa.

Clérigos e paladinos de Lin-Wu só podem usar armas tradicionais de seu povo (katana, nunchaku, daikyu, shuriken...).

Áreas de Influência: Tudo ligado ao povo, cultura e criaturas de Tamu-ra.

Símbolo Sagrado: O símbolo de Lin-Wu é uma placa de metal (geralmente aço) com a silhueta de um dragão-serpente.

Arma Preferida: Espada katana (Kaminari).

Cores Significativas: Vermelho, verde, dourado.

Lema: "A honra é mais valiosa que a vida. Antes perder a vida do que perder a honra."

Clérigo de Lin-Wu

Os clérigos de Lin-Wu se encontram principalmente na comunidade oriental de Nitamu-ra, em Valkaria. Assim como o Deus Dragão, estes sacerdotes agem como guardiões de seu povo — protegendo não apenas suas vidas, mas também sua honra, cultura e tradições.

Geralmente pacifistas, eles se encarregam de ensinar às crianças o modo de vida tamuraniano, buscando manter viva sua cultura quase dizimada pela Tormenta. São eles também que aconselham os membros da comunidade com sua filosofia e, às vezes, enigmas. Embora evitem o conflito, clérigos de Lin-Wu recebem treinamento com armas e artes marciais — mas só fazem uso desse conhecimento quando realmente necessário.

O típico clérigo de Lin-Wu veste trajes de seda com as cores brilhantes de seu Deus Dragão: vermelho, verde e dourado.

Samurai de Lin-Wu

O samurai de Lin-Wu é simplesmente um paladino, o guerreiro sagrado do Deus Dragão. Assim como o guerreiro samurai comum se destaca por sua nobreza, etiqueta e aristocracia, o Samurai de Lin-Wu é notório por receber poder mágico do deus tamuraniano. Exceto por este detalhe, eles são muito parecidos.

O paladino de Lin-Wu também segue um severo código de obediência e servidão. Mas, em vez de servir a um lorde, ele serve ao próprio Deus Dragão e aos altos-sacerdotes de sua ordem. Estes paladinos formam a guarda de elite dos templos e do bairro de Nitamu-ra. Muitas vezes também organizam expedições à antiga Tamu-ra, hoje área de Tormenta, em busca de artefatos tamuranianos. Poucas são bem-sucedidas...

Uma vez que o Deus Dragão dificilmente vai morrer, um Samurai de Lin-Wu nunca vai realizar o suicídio ritual por falhar na proteção de seu mestre. Mesmo assim, sua disciplina e lealdade são inflexíveis. O paladino deve seguir cada comando de seu deus, e também obedecer a um código de honra próprio da ordem.

Clérigo de Lin-Wu

Da mesma forma que o samurai comum, o paladino de Lin-Wu também usa armadura de fino acabamento, trazendo no elmo um adorno metálico em forma de dragão. Suas armas também são o arco daikyu, a espada wakizashi e a espada katana.

Marah

Deusa da Paz

Outros Nomes: A Dama Branca; Lyon-na entre os elfos; Haya entre o povo fada.

Descrição: Enquanto os outros membros do Panteão parecem se alegrar diante de guerras e massacres — seja em prol da justiça como ordena Khalmyr, seja por causas malignas como faz Keenn —, existe uma deusa que busca a harmonia. Ela é Marah, a deusa da paz e do amor. Embora não seja uma criadora como Allihanna, Valkaria, Glórienn e outras, ela se enche de compaixão por todas as criaturas que habitam Arton e só deseja sua felicidade.

Marah é a deusa da paz e harmonia, venerada por aqueles que não desejam lutar; e também a deusa do amor, em todos os seus aspectos — o amor verdadeiro, afeição, romance, paixão carnal... todas as formas de amar. Nestes tempos de conflito, contudo, cada vez menos pessoas acreditam que os problemas de Arton serão resolvidos pacificamente, e o culto a Marah é menor que outrora. Mesmo assim, a devoção a esta deusa é fortemente abraçada por humanos, elfos e algumas outras raças.

Motivações: Com o levante dos goblinóides e a chegada da Tormenta, nunca antes Arton esteve tão ameaçada pela sombra negra da guerra. Milhões podem morrer em breve, e isso enche Marah de tristeza. A deusa da paz está orientando seus sacerdotes para espalhar sua palavra, para deter a violência antes que seja tarde...

Avatar: Marah vem a este mundo sob a forma de uma mulher em vestes brancas, luminosas, como se estivessem sob efeito de magia da luz. Ela não parece mostrar qualquer poder ou habilidade de combate — mas, em sua presença, nenhuma criatura mortal é capaz de qualquer ato violento ou agressivo. Animais ferozes e monstros ficam mansos, guerreiros deixam cair as armas, magos perdem todos os seus poderes ofensivos... a paz é total onde Marah está.

Relações: Marah é vista pelos outros deuses como fraca e tola, capaz de tolerar qualquer sofrimento ou aceitar qualquer pacto apenas por um pouco de paz. De fato, ela não se importa em sofrer dor ou humilhação se isso trouxer calma e felicidade ao mundo. Obviamente, Marah não tem boas relações com os deuses da guerra Khalmyr e Keenn; Lena, Wynna e Grande Oceano são seus maiores aliados.

Tendência: Neutra e Boa.

Tendência dos Devotos: Qualquer exceto Caótico e Mau.

Crenças dos Devotos: O único caminho que leva à verdade felicidade é o caminho da paz. Viva e deixe viver. Agradeça aos deuses pela alegria de estar vivo. Por que lutar ou guerrear por algo que já temos dentro de nós?

Servos: Clérigos, paladinos.

Domínios: Bem, Cura, Proteção, Sorte.

Poderes Concedidos: Aura de Paz, Talento Artístico.

Obrigações e Restrições: O Clérigo da Paz tem o dever sagrado de buscar soluções pacíficas para qualquer conflito, e para isso ele vai suportar qualquer provação ou humilhação. Se for necessário viver como escravo entre orcs para ensinar que a paz é importante, ele o fará. Se tiver que oferecer suas moedas para um assaltante goblin meio morto de fome, ele o fará. Isso não significa aceitar injustiças passivamente — mas sim mostrar, com seu próprio sacrifício, que a violência nunca é a única saída.

Clérigos da Paz são proibidos de usar armas ou qualquer magia capaz de causar dano. Em situações de combate, podem apenas usar magias para proteger, ajudar ou curar a si e seus companheiros. Quando um combate é inevitável, o clérigo só pode fugir, render-se ou aceitar a morte. Ele jamais vai ferir alguém, nem mesmo para salvar a própria vida.

Áreas de Influência: Paz, amor, paixão, alegria, festas, bardos.

Símbolo Sagrado: Uma pena sobre um coração.

Arma Preferida: Não há. Servos desta deusa não podem lançar a magia *Arma Espiritual* e similares.

Cores Significativas: Branco.

Lema: "A paz deve ser celebrada com alegria e amor, não com solenidade!"

Clérigo de Marah

Reconhecidos com facilidade por suas vestes totalmente brancas e por seu símbolo — uma pena sobre um coração —, os sacerdotes de Marah são pregadores da paz. Sua grande missão é deter a violência, evitar guerras, acalmar conflitos, buscar soluções diplomáticas. Muitos são escolhidos como conselheiros, diplomatas e embaixadores.

Não é raro que vítimas de desgraças venham procurar conforto na Ordem de Marah; sobreviventes de tragédias, guerreiros cansados de lutar, ou qualquer um que tenha sofrido com a violência. É particularmente comum encontrar elfos nesta ordem, especialmente fugitivos do terrível ataque a Lenórienn — mas a deusa aceita clérigos de qualquer raça. Na verdade, vários grandes heróis de Arton desistiram das batalhas para servir a Marah.

Mas está errado quem pensa que estes clérigos são sempre solenes ou pacatos. Marah prega que a vida deve ser recebida não com violência, mas com alegria e amor — e os clérigos exaltam esta face da deusa realizando grandes festas, cerimônias e casamentos. Estes clérigos são treinados para cantar e dançar tão bem quanto bardos (na verdade, a deusa Marah também é adorada por bardos), e costumam ser encarregados de organizar qualquer grande comemoração.

Todos os templos de Marah são magicamente protegidos

pela deusa: em seu interior é impossível realizar qualquer ato violento, como se a própria Marah estivesse presente. Assim, é comum que vítimas em perigo busquem abrigo nesses locais.

Paladino de Marah

Paladinos são guerreiros santos, então é difícil imaginar que a Deusa da Paz recorra a eles. Na verdade, o paladino de Marah é bem diferente do guerreiro sagrado convencional.

Trazendo na armadura a pena e o coração de Marah, este aventureiro tem como missão impedir a guerra e encontrar soluções pacíficas para todos os problemas. Da mesma forma que o clérigo desta ordem, o paladino é totalmente proibido de lutar. Ele emana a mesma aura de paz possuída pelos clérigos, acalmando toda a violência a seu redor.

A maior diferença entre os clérigos e paladinos de Marah é que os primeiros são melhores como diplomatas, atuando em áreas civilizadas — enquanto os últimos são mais indicados para integrar grupos de aventureiros, pois são mais resistentes e melhor preparados para sobreviver aos perigos desse tipo de vida.

Megalokk

Deus dos Monstros

Outros Nomes: Fin-Horak entre os dragões; o Destruidor entre os centauros; Typhon entre as nagahs; Pai-Mestre entre quase todos os outros monstros (naturalmente, esse nome será diferente em cada idioma monstro).

Descrição: Com a crescente ameaça de Thwor Ironfist, o deus goblinóide Ragnar está se tornando mais forte e temido. Existe, contudo, um outro deus venerado por todas as outras espécies de monstros inteligentes — dragões, quimeras, medusas, licantropos, insetóides... estas criaturas, quando acham importante louvar a um deus, escolhem rosnar o nome de Megalokk.

Enquanto Allihanna é conhecida por dar vida às plantas e animais "naturais", Megalokk foi o criador de todos os seres grotescos e monstruosos. Estes dois deuses são parecidos entre si, ambos representados como criaturas quadrúpedes de muitas cabeças, cada uma representando um animal... ou monstro. Na verdade, algumas escrituras sagradas afirmam que os dois são irmãos.

Durante milhões de anos Allihanna e Megalokk dividiram o mundo. Mas, enquanto a deusa da natureza era uma mãe gentil e amorosa, o deus dos monstros era um pai severo. Ele não acreditava em coexistência pacífica; simplesmente lançava sobre o mundo monstros cada vez mais terríveis, recompensando apenas os mais fortes com a sobrevivência. Agindo como o típico irmão mais velho, gostava de arruinar as criações de Allihanna — dinossauros caçavam pequenos animais, que eram obrigados a viver escondidos. Apenas mais tarde, quando os outros deuses clamaram pelo direito de povoar Arton com suas próprias criações, sua crueldade foi refreada.

Estudiosos dizem que os cultos a Megalokk nasceram com o surgimento dos primeiros monstros inteligentes, algum tempo depois do nascimento dos elfos; mas alguns estudos não concordam com isso — pois os dragões surgiram antes dos elfos, e neste caso o culto ao deus dos monstros seria o mais antigo de Arton.

O deus dos monstros costuma ser visto como a contraparte maligna de Allihanna; enquanto xamãs e druidas humanos e semi-humanos veneram a deusa, sacerdotes de espécies monstruosas preferem Megalokk — especialmente nas Montanhas Sanguinárias, o lugar mais infestado de monstros em Arton. Mas há exceções em ambos os casos: humanos ou semi-humanos venerando Megalokk, ou monstros que oram para Allihanna.

Motivações: Megalokk é um pai e criador orgulhoso, como qualquer outro deus — mas ele não acredita em harmonia ou equilíbrio entre os povos. Esse deus impiedoso crê que a perfeição vem do conflito. Quando dinossauros e outros monstros reinavam com sua selvageria, ele estava satisfeito.

Agora, forçado a dividir Arton com outros deuses, ele apenas rosna raivoso enquanto vê o mundo povoado por humanos, elfos, anões, goblinóides e outras criaturas "fracas", que nem mereciam estar vivas. O deus dos monstros não entende porque o Panteão insiste em desperdiçar Arton com tais coisas. Mais revoltante ainda é a crescente ascensão de Ragnar; esse miserável deus da morte está arrebanhando legiões de seguidores entre os goblinóides, que antigamente eram adoradores de Megalokk.

Avatar: Megalokk visita este mundo adotando a forma de um monstro, sempre duas ou três vezes maior que um exemplar normal daquela espécie. Quando precisa lidar com aventureiros (ele costuma conduzir heróis na direção de seus monstros, pois sempre acha que suas criações serão vitoriosas), costuma usar a forma de uma esfinge, quimera ou mantícora.

Relações: Megalokk é um deus ressentido, porque terminaram seus milhões de anos de dominação e glória — e agora ele precisa "dividir seu espaço" com os outros. Seu acordo com o resto do Panteão estabelece que os monstros têm agora seus próprios territórios (como as Sanguinárias), sendo proibido para eles avançar contra as áreas humanas e semi-humanas.

Megalokk gosta de importunar Allihanna, mas ela é a única deusa no Panteão que ele realmente ama (se é que um impiedoso e cruel deus dos monstros pode amar). Megalokk odeia Khalmyr por comandar os outros deuses contra ele, e também Ragnar por roubar a devoção de seus filhos.

Tendência: Caótico e Maligno.

Tendência dos Devotos: Qualquer.

Crenças dos Devotos: Houve época em que o mundo pertencia apenas às criaturas de Megalokk. Dragões e monstros prosperavam, esmagavam seus inimigos. Os outros deuses, invejosos, uniram-se para apagar sua glória e povoar Arton com seres fracos, patéticos.

Servos: Druidas, clérigos (xamãs), rangers.

Domínios: Mal, Animais, Plantas, Destruição.

Um xamã de Megalokk?

Poderes Concedidos: Invocação de Monstros, Memória Racial, Voz de Megalokk.

Obrigações e Restrições: Para ser um clérigo deste deus, um monstro deve assumir o compromisso de proteger sua própria espécie e lutar por sua supremacia. Seu grande objetivo é ajudar seus protegidos a ascender na escala evolucionária. Ele se torna o guardião máximo da cultura e costumes de sua raça, ensinando aos filhotes o modo de sua gente. Também cabe ao clérigo evitar o contato de sua espécie com outras criaturas (exceto, talvez, como comida...).

Para ser clérigo de Megalokk, um humano ou semi-humano deve abandonar totalmente seu antigo modo de vida e abraçar a cultura da espécie de monstro que escolheu. Isso será extremamente difícil — a maioria dos que tentaram terminaram devorados por aqueles que queriam proteger. Para os que conseguem, contudo, o prêmio é compensador: a confiança total de uma espécie de monstro.

Clérigos de Megalokk só podem usar as mesmas armas e armaduras usadas pela espécie de monstro que protege. Se essa espécie não usa nenhuma arma ou armadura, o mesmo vale para o clérigo.

Áreas de Influência: Dragões, monstros, morte, destruição, extinção.

Símbolo Sagrado: A figura de um monstro.

Arma Preferida: Maça estrela, de preferência imitando uma garra.

Cores Significativas: Nenhuma em especial.

Lema: "Humanos, elfos, anões... todos devem morrer!"

Druida de Megalokk

Entre todos os servos dos deuses, druidas são os mais selvagens. Apenas duas divindades maiores têm druidas. Os mais conhecidos são os druidas de Allihanna, a Mãe Natureza. Os demais servem ao irmão mais velho e cruel desta deusa. São os druidas de Megalokk.

Animais e monstros são inimigos desde o início dos tempos — e essa inimizade prevalece até hoje entre seus defensores. Da mesma forma que os druidas de Alihanna protegem os animais e feras "normais", druidas de Megalokk fazem o mesmo com relação a monstros, dragões, dinossauros e feras sobrenaturais de todos os tipos.

Como todo druida, este personagem prefere viver isolado — bem diferente do xamã de Megalokk, que atua em tribos, bandos ou comunidades de monstros. Também como todo druida, ele não é muito bom para se relacionar com pessoas; prefere devorá-las!

Xamã de Megalokk

Muitas criaturas se tornam xamãs de Megalokk: goblins, orcs, meio-orcs, ogres, minotauros, centauros e quaisquer outras raças de humanóides ou humanóides monstruosos.

Também há humanos, elfos e anões que se tornaram servos de Megalokk, mas eles são raros — e certamente não podem ser encontrados em reinos ou cidades. Preferem regiões remotas e perigosas, especialmente Lamnor, Galrasia ou as Montanhas Sanguinárias. Uns poucos conseguem a incrível façanha de viver em harmonia com os monstros de uma região; outros, ainda mais raros, chegam a comandar esses monstros.

No entanto, quase todos os clérigos deste deus são monstros inteligentes que vivem em qualquer tipo de sociedade: goblinóides, ogres, orcs, kobolds, centauros malignos, minotauros, licantropos, trogloditas, homens-lagarto, povos-dinossauro e até alguns dragões (mas não mortos-vivos). Geralmente estes xamãs assumem a liderança de suas tribos através do medo que seu poder inspira. Vale lembrar que nem todos os monstros adoram Megalokk — existem aqueles que preferem cultuar sua irmã Allihanna, ou ainda outros deuses.

Nimb

Deus do Caos, Sorte e Azar

Outros Nomes: Curiosamente, seu nome é o mesmo entre todos os povos de Arton.

Descrição: Conhecido em toda Arton como deus do caos e do acaso, da sorte e do azar, Nimb é raramente levado a sério. Se algo acontece em Arton, seja bom ou ruim, então a culpa é de Nimb. Para muitos ele é visto mais como uma força cósmica, e não uma entidade consciente. Outros acreditam que Nimb seja na verdade um deus louco e muito perigoso: suas mudanças repentinas de comportamento são famosas entre os deuses de Arton.

Alguns sustentam que seria Nimb, e não Khalmyr, aquele que realmente lidera o Panteão. Estas pessoas engrossam a enorme quantidade de ditados envolvendo o deus, dizendo que "Khalmyr tem o tabuleiro, mas quem move as peças é Nimb". O símbolo deste deus é um dado comum de seis lados.

Motivações: Nimb acredita na aleatoriedade das coisas. Para ele, nada é imutável e o destino é reconstruído todos os dias. Ele conserva grande desprezo pelos ditos profetas e oráculos: previsões e profecias são apenas hipóteses que podem ser jogadas ao chão com uma simples rolagem de dados.

Avatar: Nimb jamais foi visto duas vezes usando a mesma forma de avatar. A última vez que esteve em Arton, entretanto, o deus do caos assumia a forma de um velho e louco viajante montado em uma mula.

Relações: Como é óbvio, o deus do caos Nimb está em oposição ao deus da ordem Khalmyr — especialmente porque não se sabe ao certo qual deles realmente comanda o Panteão. Ele também costuma hostilizar Lin-Wu e Thyatis. Nimb nunca faz pactos duradouros, mas é comum encontrá-lo agindo com Hyninn, que alguns dizem ser seu filho.

Tendência: Caótico e Neutro.

Tendência dos Devotos: Qualquer, exceto leal.

Crenças dos Devotos: Tudo é aleatório. Nada está definido. Destino não existe. Fazemos nosso próprio destino. Qualquer coisa pode acontecer. Então, por que se preocupar com decisões? Jogue uma moeda. Ou um dado.

Servos: Clérigos.

Domínios: Caos, Sorte e quaisquer outros quatro (escolhidos aleatoriamente pelo Mestre). Um mesmo clérigo não pode possuir domínios opostos.

Poderes Concedidos: Magia Oculta, Poder Oculto, Transmissão da Loucura.

Obrigações e Restrições: Toda vez que um clérigo de Nimb lança uma magia, existem chances iguais (50%) de que ela funcione muito bem (como se recebesse o benefício de Maximizar Magia) ou muito mal (o mesmo, mas com efeito mínimo). Além disso, clérigos de Nimb não podem nunca desistir de uma missão, e são tratados como loucos em toda parte; ninguém jamais confia neles.

Áreas de Influência: Caos, sorte, azar, loucura, coragem, aventureiros.

Símbolo Sagrado: Um dado de seis faces.

Arma Preferida: Nenhuma e todas! Ao usar a magia *arma espiritual*, qualquer arma (ou outro objeto!) pode aparecer.

Cores Significativas: Preto, branco, vermelho.

Lema: "Khalmyr tem o tabuleiro, mas quem move as peças é Nimb."

Clérigo de Nimb

Ainda que a grande maioria da população de Arton prefira fazer suas preces ao Deus da Ordem, alguns questionam se ele está mesmo no comando. Estes se arriscam a servir Nimb, o Deus do Caos.

Difícil saber se os clérigos de Nimb se tornam insanos através do contato com este deus, ou se já eram loucos quando escolheram servi-lo. De qualquer forma, seu comportamento é algo que todas as outras pessoas só podem considerar loucura. Alguns são exóticos, interessantes, divertidos até. Outros são psicopatas perigosos. E aqueles do primeiro tipo podem mudar para o segundo tipo a qualquer momento, e vice-versa!

Clérigos de Nimb aprendem que tudo na vida é obra do acaso — mas, ao mesmo tempo, nada é inevitável. Eles não acreditam que exista um único futuro traçado e demarcado para cada um: o futuro muda a cada segundo, pois assim é o caos. Por causa deste modo de pensar, Clérigos do caos estão entre os aventureiros mais obstinados.

Servos de Nimb dificilmente desistem de uma missão, embora evitem fazer planos muito extensos para o futuro. A aparência de cada um é única: eles podem ser vestir de forma normal (o que é raro), mas em geral usam trajes que ninguém mais usaria. Escolhem uma das faces de um dado como seu símbolo sagrado.

Oceano

Deus dos Mares

Outros Nomes: Grande Oceano, Ronn-Tirk entre os elfos terrestres; Capitão Jor entre marinheiros.

Descrição: Em Arton, como na Terra, toda a vida veio do mar. Embora muitas deusas do Panteão sejam consideradas as mães dos seres que habitam o mundo — como Valkaria criou os humanos, Glórienn criou os elfos e Tenebra criou os anões —, seu único e verdadeiro pai é a água salgada de onde vieram. Esse deus-pai que comanda os mares é talvez o mais antigo membro do Panteão, e por isso nem tem um nome: assim, é conhecido apenas como Grande Oceano.

Naturalmente, esta é a divindade principal dos elfos-do-mar; sua religião acredita que o próprio mar à sua volta forma o corpo desse deus, e que enquanto continuarem imersos estarão seguros sob sua bênção. Não é de admirar, portanto, que eles vejam o "mundo seco" como um lugar maldito, longe da proteção divina. O Grande Oceano também é venerado por muitas outras criaturas: baleias, golfinhos, homens-peixe, dragões-marinhos, certos antropossauros aquáticos... e também alguns grupos e comunidades humanas e semi-humanas, como marinheiros, pescadores e piratas.

Motivações: Houve época em que esse deus era muito mais ambicioso, capaz de afundar continentes inteiros para ampliar seus domínios (coisa que ele já fez algumas vezes...), mas esses tempos ficaram para trás. Hoje ele está totalmente mudado: é um deus pacato, indolente, apático até. Acha os outros deuses pequenos, minúsculos em suas tramas mesquinhas, brigando por miseráveis pedaços de terra, enquanto seu reino é o mais vasto de todos. Nenhum outro deus pode ameaçá-lo; aparentemente, nem mesmo a Tormenta é perigosa para ele — até agora nenhuma área de Tormenta surgiu no mar.

O Grande Oceano não se incomoda com pescadores, marinheiros e outros pequenos "intrusos" em seu reino — fora de seu ambiente, eles são frágeis e totalmente inofensivos. Mas seu humor é inconstante como as marés; o Oceano pode soprar bons ventos para conduzir navios com segurança, ou então despejar tempestades capazes de afundar a mais resistente embarcação. Protetor das criaturas marinhas, o Grande Oceano vai se enfurecer sempre que habitantes do "mundo seco" molestam ou atacam seres marinhos apenas por maldade ou ganância.

Avatar: Quando visita o "mundo seco", o Grande Oceano assume a aparência de um elfo-do-mar, um velho pirata ou um imenso leão-marinho. No mar, ele pode adotar a forma de qualquer animal ou monstro marinho — mas sua forma mais conhecida lembra uma gigantesca água-viva, com tentáculos medindo dezenas de quilômetros.

Relações: O Grande Oceano trata os outros deuses com indiferença, arrogância e às vezes até desprezo. Algumas deusas, contudo, recebem dele grande respeito e cortesia — afinal, elas são mães de toda a vida enquanto ele é o pai. Allihanna,

Glórienn, Lena, Valkaria e Tenebra apreciam e retribuem essa gentileza; mas Wynna e Marah acham o Grande Oceano um velho preguiçoso.

Uma vez que a Tormenta jamais toca o mar, alguns deuses suspeitam que o Grande Oceano pode ter algum tipo de pacto com esse poder maligno. Se essas suspeitas o incomodam, ele nada diz.

Tendência: Neutro.

Tendência dos Devotos: Qualquer.

Crenças dos Devotos: Toda a vida veio do mar. O mar é maior, mais poderoso e mais misterioso que todas as terras emersas. O mar não tem necessidade de provar seu poder aos demais, pois ele é supremo e eterno. Mas ele deve, acima de tudo, ser respeitado.

Servos: Druidas, clérigos, rangers.

Domínios: Água, Ar, Animais, Plantas.

Poderes Concedidos: Anfíbio, Forma do Mar, Tridente do Oceano, Voz do Mar.

Obrigações e Restrições: As únicas armas permitidas para clérigos dos mares são o tridente, o arpão e a rede. Eles podem usar apenas armaduras de couro, e não podem usar escudos. Não podem permanecer afastados do mar durante mais de quatro dias, ou perdem seus Poderes Concedidos e suas magias. Ambos retornam assim que o clérigo volta para o mar.

Áreas de Influência: Mares, criaturas marinhas, marinheiros, água, tempestades.

Símbolo Sagrado: Uma concha; seus clérigos sempre usam como símbolo uma concha verdadeira — jamais uma imitação.

Arma Preferida: Tridente (Dente do Leviatã).

Cores Significativas: Azul-marinho, verde-água.

Lema: "Somente vivendo em comunhão com o Grande Oceano podemos receber a graça divina."

Grande Oceano, Deus dos Mares

Clérigo do Oceano

A maior parte destes clérigos são criaturas marinhas (elfos-do-mar, sereias e outras raças anfíbias) que orientam suas vilas e aldeias. Seu papel é ensinar à comunidade como viver em harmonia com o mar e seus habitantes. Mas também existem sacerdotes deste deus em terra, e pertencentes a outras raças.

Em terra firme, clérigos dos mares habitam ilhas e áreas costeiras. Podem ser vistos orientando e protegendo vilarejos bárbaros, vilas de pescadores, cidades portuárias e até mesmo embarcações — entre os marinheiros, acredita-se que ter um destes clérigos a bordo traz sorte e afasta a fúria do mar. Seu papel é agir como embaixadores: eles falam aos povos da superfície sobre as maravilhas do mar. Cabe aos clérigos ensinar como aproveitar a riqueza e generosidade do oceano, mas sem fazer coisas que o enfureçam — como matar baleias e golfinhos, ou pescar em épocas de reprodução. Um clérigo dos mares também é responsável pela proteção de criaturas marinhas que visitam o "mundo seco".

Além de seres anfíbios, é comum encontrar entre estes clérigos elfos terrestres, meio-elfos, humanos, halflings e minotauros. Não se sabe sobre nenhum anão que tenha se tornado um clérigo dos mares, visto que anões não gostam muito do mar.

Estes clérigos sempre usam como símbolo sagrado uma concha. Também é comum que tenham tatuagens ou usem roupas adornadas com temas náuticos: âncoras, barcos, peixes, estrelas-do-mar...

Ragnar

Deus da Morte e dos Goblinóides

Outros Nomes: O Ceifador; Leen, para os humanos e outras raças não-goblinóides.

Descrição: Outrora Ragnar era considerado o Deus da Morte dos goblins gigantes, ou bugbears; hoje, graças à unificação forçada pela Aliança Negra, praticamente todos os povos goblinóides aceitam Ragnar como deus supremo, embora algumas divindades humanóides menores também sejam cultuadas por orcs e hobgoblins.

Antes do nascimento de Thwor Ironfist, o general bugbear, Ragnar era tido como um deus menor — ignorado pelos outros membros do Panteão, considerado uma "caricatura do ser perfeito". Entretanto, depois que Lamnor foi arrasada pelos exércitos goblinóides, o poder de Ragnar aumentou e hoje preocupa os outros deuses.

Entre os goblinóides o símbolo de Ragnar é um círculo branco eclipsado por um círculo negro, representando a sombra negra de Ragnar ao passar por Arton.

Motivações: Ao contrário do que muitos pensam, Ragnar não quer destruir Arton — e sim dizimar os humanos, elfos e anões, para vingar-se dos milênios de humilhação sofridos pelas raças goblinóides ao longo da história. A Aliança Negra nada mais é que uma resposta a tudo isso. Quanto mais territórios Thwor Ironfist conquista, maior é o poder de Ragnar.

Ragnar, Deus da Morte

Avatar: Ragnar pode assumir o aspecto de qualquer goblinóide. Suas formas preferidas são um enorme bugbear ou hobgoblin; ou, quando pretende passar despercebido ou disseminar intriga, um pequeno e aparentemente frágil goblin.

Nas formas de bugbear ou hobgoblin, Ragnar carrega uma maça estrela com poderes especiais. Esta maça SEMPRE acerta seus ataques, causa o dobro do dano de uma maça normal, e traz em seus cravos um veneno capaz de paralisar a vítima se ela falhar em um teste de Fortitude (CD 20). Qualquer pessoa de tendência bondosa que tente empunhar a arma será imediatamente fulminada por suas energias. Dizem que somente criaturas realmente malignas podem usar o Punho de Ragnar.

Relações: No momento Ragnar é o deus mais odiado no Panteão. Todos temem seu poder crescente, mas poucos estão dispostos a realmente agir contra ele. Tenebra é provavelmente sua única aliada.

Tendência: Caótico e Maligno.

Tendência dos Devotos: Qualquer caótica ou maligna.

Crenças dos Devotos: Humanos, elfos, anões... são todos fracos e miseráveis. Dominaram Arton por tanto tempo apenas porque os deuses trapacearam Ragnar. Mas agora isso mudou. O General nos levará à vitória.

Servos: Clérigos.

Domínios: Mal, Morte, Guerra, Destruição.

Poderes Concedidos: Aura de Pânico, Fúria Guerreira, Inimigo de Elfos, Tropas de Ragnar.

Obrigações e Restrições: O clérigo de Ragnar, sempre que entra em batalha, deve lutar até a vitória ou morte — não é permitido a ele se render ou desistir de um combate. O clérigo também deve oferecer um sacrifício humano (ou semi-humano) a seu deus todos os meses, em ritual.

Áreas de Influência: Goblinóides, humanóides monstruosos, morte, matança, selvageria.

Símbolo Sagrado: Círculo branco eclipsado por um círculo negro.

Arma Preferida: Maça estrela (Punho de Ragnar).

Cores Significativas: Marrom, cinza, vermelho, preto.

Lema: "Morte aos elfos! Glória ao General! Glória a Ragnar! Glória a Thwor Ironfist!"

Clérigo de Ragnar

Ragnar ascendeu ao posto de Deus da Morte e membro do Panteão. Com isso não apenas seus clérigos bugbears ganharam mais poder, como também Ragnar passou a ser venerado por membros de outras espécies humanóides: goblins, hobgoblins, ogres, orcs e até meio-orcs, que abandonaram suas divindades naturais. Tudo de acordo com os planos de Gaardalok, sumo-sacerdote de Ragnar e braço direito de Thwor Ironfist, o general da Aliança Negra dos Goblinóides.

Sendo um culto tribal, Ragnar não costumava ter templos. Entretanto, com a tomada quase total de Lamnor, antigos templos de outros deuses foram transformados em locais de adoração ao deus bugbear. Hoje em dia o poder de Ragnar é tão grande que a própria estrutura dos templos tomados é corrompida: igrejas de mármore branco hoje se mostram enegrecidas. Muitos clérigos acham ser esta uma prova do aumento do poder de Ragnar nos últimos anos. Boa parte de seus clérigos são xamãs bugbear.

Muitos xamãs orcs e hobgoblins ainda tentam manter vivo o culto a seus deuses antigos, mas estão perdendo terreno. O maior templo de Ragnar está situado em Rarnaakk, o atual reino hobgoblin; eles queriam erigir um templo em honra a Hurlaagh, uma divindade menor outrora cultuada por sua raça. Mas o general bugbear fez com que mudassem de idéia...

Os clérigos de Ragnar são figuras sinistras, mesmo entre os membros de sua raça. Exibem em flâmulas ou medalhões o atual símbolo sagrado de seu deus: um círculo branco eclipsado por um círculo negro, representando a sombra negra de Ragnar ao passar por Arton.

Sszzaas

Deus da Traição e das Serpentes

Outros Nomes: O Corruptor; Senhor das Víboras; Khassir-Thalier entre os elfos; Lacertos entre as nagahs; Cilhatta entre os minotauros; Zhariesk entre os dragões.

Descrição: Patrono das víboras, serpentes venenosas e de tudo que é traiçoeiro, Sszzaas é o senhor da intriga, perfídia e mentira. Astuto e sagaz, este deus também era venerado por diversas raças de criaturas reptilianas (como alguns dragões) e por aqueles que lidavam diretamente com intriga, como políticos, espiões e assassinos.

Sszzaas era temido pelos outros deuses do Panteão — nem tanto por seu poder, mas por sua incrível inteligência e espantosa capacidade manipuladora. Colocar um deus contra o outro era um feito comum para ele, desde que ganhasse algo com isso.

Ao desmascarar um plano especialmente engenhoso de Sszzaas, Khalmyr condenou o deus maligno, prendendo-o em um de seus avatares — ou seja, aprisionando Sszzaas em uma forma mortal — e destruindo-o com a ajuda de outros deuses. Mas a verdade é que o Corruptor apenas fingiu a própria destruição; enfraquecido, mas ativo, ele ainda não perdeu seu lugar entre os vinte deuses principais. Sszzaas passou a vagar por Arton em uma forma fantasmagórica, sem corpo, tramando e planejando seu grande retorno.

Em sua forma verdadeira, Sszzaas é uma serpente monstruosa com seis olhos. Atualmente um deles está faltando: ele pode ser encontrado no cetro de Niele, a elfa arquimaga. Ainda que o símbolo sagrado de Sszzaas seja pouco conhecido, ele tem a aparência de um polígono de sete lados, com a imagem

de uma cobra naja vertendo veneno pelas presas.

Motivações: Sszzaas está sem clérigos e sacerdotes há muito tempo. Atualmente ele busca reerguer sua ordem, influenciando mortais a propagar sua "obra" e tentar trazê-lo de volta. Para isso ele será capaz de fazer qualquer acordo.

Uma destas tentativas ocorreu em tempos recentes, quando fez um pacto com o sumo-sacerdote de Keenn (mais conhecido como Mestre Arsenal) para realizar um grande ritual de invocação. Não se sabe que prêmio havia sido oferecido a Arsenal em troca, ou porque o próprio deus Keenn não interferiu. De qualquer forma, o plano foi frustrado graças à atuação de um grupo de heróis — mas rumores dizem que, mesmo incompleto, o ritual foi suficiente para permitir ao Corruptor recuperar parcialmente seu corpo físico. Agora esse "pseudo-avatar" estaria vagando por Arton, cuidadosamente reunindo mais poder, de forma tão sutil que os outros deuses ainda nem perceberam.

Avatar: Sszzaas pode assumir uma grande variedade de formas, mas ele prefere se mostrar como um velho de olhar sagaz e fala mansa, ou uma bela mulher de olhos verdes. O único ponto em comum de todas as formas é que elas carregam uma adaga mágica de lâmina negra, capaz de matar qualquer mortal com um simples toque. Suspeita-se que Arsenal tentou invocar Sszzaas para conseguir essa arma como recompensa.

Relações: No momento, nenhuma. O Corruptor está ocultando sua existência dos demais deuses. Quando se revelar, contudo, Sszzaas pretende se aliar a Nimb para ajudá-lo a derrubar Khalmyr e assumir o comando definitivo do Panteão. Então ele ficará ao seu lado como conselheiro... até surgir uma chance de traí-lo, é claro!

Tendência: Neutro e Maligno.

Tendência dos Devotos: Qualquer maligna.

Crenças dos Devotos: O poder não está na força, nas armas, ou mesmo na magia. O verdadeiro poder está na traição, na dissimulação. Poderoso é aquele que usa os recursos do inimigo para realizar seus objetivos. Vitorioso é aquele que faz outros se sacrificarem em seu lugar.

Servos: Clérigos.

Domínios: Mal, Morte, Conhecimento, Enganação.

Poderes Concedidos: Arma Envenenada, Familiar Serpente, Imunidade Contra Veneno, Imunidade Total Contra Veneno.

Obrigações e Restrições: Clérigos da Traição devem, pelo menos uma vez por semana, realizar um ato que resulte na corrupção de um inocente. Isso significa convencer ou enganar uma pessoa bondosa para que realize um ato genuinamente maligno, mesmo que seja sem ter consciência disso. Foram muitos os clérigos e paladinos que perderam seu status sagrado porque pensavam estar realizando o bem, mas na verdade eram enganados por estes vilões.

O clérigo também deve fazer um sacrifício ritual humano (ou semi-humano) em honra a seus deuses, pelo menos uma vez por mês. Geralmente vários clérigos se reúnem para realizar o sacrifício em conjunto (basta uma vítima para cada ritual, não importa a quantidade de clérigos). Novamente, a vítima deve ser uma pessoa bondosa e inocente.

Quando reconhecidos, estes sacerdotes são imediatamente caçados pelas autoridades, heróis ou pelo povo enfurecido.

Áreas de Influência: Traição, morte, serpentes, segredos, manipulação, veneno.

Símbolo Sagrado: Polígono de sete lados, com uma naja vertendo veneno pelas presas.

Arma Preferida: Adaga curva (também chamada jambia) ou retorcida, como a kris (Inoculadora).

Cores Significativas: Marrom, cinza, vermelho, preto.

Lema: "Sszzaazita?! Não seja ridículo! Como eu poderia cultuar Sszzaas? Ele está morto."

Sszzaazita

Clérigos de Sszzaas, o Deus da Traição e das serpentes, sempre foram caçados como criminosos — e quando seu deus foi quase destruído, eles perderam seus poderes e a ordem quase desapareceu. Mas agora, com o retorno parcial do Corruptor, os Sszzaazitas estão voltando à ativa.

Esses sacerdotes são extremamente práticos e inteligentes, quase sempre recorrendo a métodos considerados desonrados ou covardes: veneno, chantagem, intriga, mentiras e quaisquer meios que se provem úteis. Sua ordem crê que este é o caminho daqueles que devem comandar o mundo. Para eles a força bruta é apenas uma ferramenta, assim como magia, itens mágicos, aliados... seu único grande objetivo é o poder.

Mesmo entre os sacerdotes não há uma união verdadeira, pois eles consideram plenamente normal matar um colega para tomar sua posição. Afinal, se a vítima não antecipou esse perigo, não era digna de servir a Sszzaas...

Sendo um culto proibido, os Sszzaazitas não usam roupas típicas que possam denunciá-los, e nem exibem abertamente seu símbolo sagrado.

Tanna-Toh

Deusa do Conhecimento

Outros Nomes: Mãe da Palavra; Guardiã da Mente.

Descrição: O que faz uma civilização? A inteligência? A ciência? O conhecimento? A vida em sociedade? Na verdade, uma raça ou espécie só é considerada civilizada quando concebe sua maior invenção — a linguagem escrita. Este precioso dom é oferecido por Tanna-Toh, a guardiã de todas as ciências, culturas, artes, idiomas e informações. Ela é a deusa de todo o conhecimento conquistado por todas as raças e culturas de Arton.

Tanna-Toh é protetora de todos os povos civilizados (enten-

Clérigos de Tanna-Toh

da-se como "civilizado" um povo que conhece a linguagem escrita). Ela é reverenciada por escribas, bardos, magos e todos aqueles que devotam suas vidas ao estudo ou às artes. Venerada principalmente por humanos, elfos e anões, existem cultos a ela em quase todas as cidades do Reinado. Recentemente os tamuranianos também estão abraçando o culto a esta deusa, orando por sua ajuda para resgatar e preservar a cultura destruída de Tamu-ra.

Motivações: Entre os deuses, Tanna-Toh mais parece uma professora severa. Para ela, apenas os povos civilizados têm o direito de dominar Arton. Ela deseja preservar as artes e o conhecimento em tempos de guerra, evitando que ele se perca, e depois voltar a espalhar esse conhecimento em tempos de paz.

Tanna-Toh despreza os povos e criaturas inteligentes que escolhem a ignorância e brutalidade — como goblinóides, orcs, ogres, gigantes e tantos outros. Em sua opinião, esses povos bárbaros precisam evoluir e aceitar novos costumes e culturas. Pela força, se necessário.

Avatar: Tanna-Toh costuma visitar Arton como uma anciã, curvada pelo peso de muitos livros e pergaminhos que leva nas costas; ou então como uma barda com uma harpa.

Relações: Como protetora dos povos civilizados, Tanna-Toh se encontra em oposição a Allihanna, a deusa dos povos selvagens — e também seu irmão Megalokk. Ela tem boas relações com Lin-Wu, Thyatis, Wynna e Valkaria.

Tendência: Leal e Neutra.

Tendência dos Devotos: Qualquer.

Crenças dos Devotos: Civilização é o que separa pessoas de animais. É a conquista máxima dos povos de Arton, o grande propósito de nossas vidas. O estudo, as artes, a cultura... são os mais preciosos entre os tesouros, e devem ser partilhados com todos. Conhecer o mundo é conhecer a si mesmo e aos deuses.

Servos: Clérigos, paladinos, bardos.

Domínios: Conhecimento, Ordem, Proteção, Viagem.

Poderes Concedidos: Conhecimentos Gerais, Habilidades Lingüísticas, Imunidade Contra Ilusões, Imunidade Total Contra Ilusões, Talento Artístico.

Obrigações e Restrições: Servos desta deusa jamais podem recusar uma missão que envolve a busca por um novo conhecimento ou informação; investigar rumores sobre um livro perdido, procurar uma aldeia lendária, pesquisar os hábitos de uma criatura desconhecida... esse tipo de coisa.

Um servo do conhecimento SEMPRE diz a verdade, e NUNCA pode se recusar a responder uma pergunta — mesmo que isso resulte em sua própria morte. É totalmente proibido para eles esconder qualquer conhecimento.

Áreas de Influência: Conhecimento, artes, escribas, bardos, povos civilizados.

Símbolo Sagrado: Rolo de pergaminho e pena.

Arma Preferida: Bordão (Amigo do Saber).

Cores Significativas: Branco, amarelo, cinza-claro.

Lema: "Nenhum conhecimento é proibido. Pergunte o que quiser."

Clérigo de Tanna-Toh

O clérigo de Tanna-Toh tem como missão educar os povos. Em grandes cidades eles assumem o papel de professores, ensinando ciências, artes e especialmente leitura e escrita. Em áreas mais remotas, empenham-se em levar cultura a povos bárbaros.

Na maioria das cidades de Arton, os templos de Tanna-Toh funcionam como escolas, academias, universidades, bibliotecas e museus — eles são os guardiões definitivos das artes e do conhecimento. Qualquer pessoa em busca de cultura ou informação será bem recebida por estes sacerdotes, famosos por sua extrema paciência.

Embora não ensinem magia, alguns destes clérigos podem ser vistos atuando na Grande Academia Arcana de Valkaria. Tanna-Toh também é reverenciada pelos bardos de Arton, que invocam seu nome em busca de inspiração.

Sacerdotes de Tanna-Toh são basicamente pacifistas — mas estão errados aqueles que os enxergam apenas como professores inofensivos: os membros da ordem também recebem treinamento em combate para proteger aquilo que tanto valorizam. Estes clérigos podem ser vistos atuando como guardas em grandes bibliotecas e museus, ou participando de aventuras que envolvem a busca por conhecimentos perdidos.

O típico clérigo de Tanna-Toh exibe em suas vestes um rolo de pergaminho e uma pena cruzando-se.

Paladino de Tanna-Toh

A Deusa do Conhecimento não é necessariamente pacífica. Conhecimento é um tesouro como outro qualquer. Muitas vezes é preciso lutar para obtê-lo, ou para protegê-lo.

Os paladinos de Tanna-Toh são guerreiros santos especializados em missões que envolvem resgatar ou salvar tesouros culturais. Eles são treinados para reconhecer e localizar esses itens de forma mais eficiente que outros paladinos. São grandes detetives, mestres em interrogatório, seguir pistas, localizar armadilhas, detectar passagens secretas... em termos de investigação, nem mesmo os paladinos de Khalmyr se comparam.

O paladino de Tanna-Toh sempre exibe o símbolo sagrado de sua deusa na placa peitoral, escudo ou flâmula.

Tauron

Deus da Força e Coragem

Outros Nomes: Divina Serpente, entre povos sauróides; Grande Rei Horkkon entre os orcs; Moréia de Fogo entre os elfos-do-mar; Li-chak entre os trogloditas.

Descrição: Durante anos, os estudiosos do Reinado pen-

savam na Divina Serpente como integrante do Panteão — o que realmente parecia estranho, levando em conta que esta deusa é cultuada apenas por um pequeno número de tribos sauróides na remota ilha de Galrasia. Mais tarde, através do contato com os minotauros de Tapista, foi revelado que o verdadeiro Deus da Força e Coragem é na verdade Tauron, o Touro em Chamas.

E quanto à Serpente? Seria ela na verdade uma deusa menor, que nunca fez realmente parte do Panteão? Teria ela sido expulsa para dar lugar ao touro? Ou seria a Serpente apenas uma face do próprio Tauron? O Deus da Força não parece interessado em revelar a resposta...

De qualquer forma, exceto pelo aspecto, Tauron incorpora exatamente os mesmos aspectos da Serpente. Ele representa dois conceitos que parecem opostos: a dominação dos fortes sobre os fracos, e também a proteção dos fracos pelos fortes. Mas, acima de tudo, é o deus da coragem, determinação, da força física e força interior.

Seus propósitos não podem ser claramente vistos como malignos ou benignos. Tauron é temido pelos dóceis e puros, mas venerado e amado pelos fortes e corajosos. Por cultuá-lo como sua principal divindade, os minotauros são temidos pela maioria dos povos.

Motivações: Tauron comanda que seus guerreiros devem ser supremos entre as feras. Devem ser como o leão na savana: caçar todos e nunca ser caça de ninguém. Ele também diz que os fracos não devem ser apenas dominados pelos fortes, mas protegidos. Os seres mansos e dóceis do mundo, frágeis diante da luta pela sobrevivência, têm o direito sagrado de receber proteção. Contudo, Tauron também exige que o fraco pague tributo ao forte — seja na forma de respeito, oferendas ou até escravidão.

Avatar: Quando interage com mortais, Tauron assume a forma de um touro negro em chamas, ou um grande minotauro com a cabeça envolta em chamas. Orgulhoso, ele jamais disfarça sua forma ou identidade verdadeiras.

Relações: Tauron é um dos mais agressivos e competitivos entre as divindades do Panteão — todos os outros deuses evitam qualquer contato com ele. Ocasionalmente, contudo, ele recebe em seu reino a visita de Tenebra; suspeita-se que exista uma ligação secreta entre os dois, embora ninguém saiba qual é.

Tauron costuma desafiar os deuses fortes (como Khalmyr, Nimb, Ragnar, Grande Oceano...) e amparar os fracos, como Lena, Mara e especialmente a pequena e fragilizada Glórienn. Khalmyr e Nimb, tidos como líderes do Panteão, foram repetidas vezes desafiados em combate por Tauron — mas ele nunca conseguiu vencer nenhum deles.

Tendência: Leal e Neutro.

Tendência dos Devotos: Qualquer.

Crenças dos Devotos: O mundo se divide em fortes e fracos. O fraco deve tributo, respeito e obediência ao forte. De igual forma, o forte deve proteção ao fraco.

Servos: Clérigos, guerreiros, bárbaros.

Domínios: Força, Fogo, Proteção, Guerra.

Tauron, Deus da Força

Tenebra, Deusa das Trevas

Poderes Concedidos: Coragem Total, Fúria Guerreira, Imunidade Contra Veneno, Pacto com a Serpente.

Obrigações e Restrições: Um clérigo de Tauron deve mostrar coragem em combate, jamais lutando com um oponente em desvantagem numérica, e nunca usando armas ou poderes superiores aos do oponente. Clérigos de Tauron também são proibidos de usar armas de arremesso, de projéteis ou qualquer outra forma de ataque à distância; só podem lutar corpo-a-corpo.

Áreas de Influência: Força, coragem, batalha, escravidão, minotauros, povos bárbaros.

Símbolo Sagrado: Cabeça de touro em chamas.

Arma Preferida: Machado grande (Destroçador) ou chifres, no caso dos minotauros.

Cores Significativas: Vermelho, branco, dourado.

Lema: "Primeiro você deve provar ser forte. Depois, deve dominar os fracos."

Clérigo de Tauron

Embora a face da Divina Serpente ainda seja aceita entre muitos devotos, o povo minotauro se recusa a crer que sua principal divindade seja feminina, pois a força estaria associada ao sexo masculino (vale lembrar, não existem minotauros fêmeas). E uma vez que a raça dos minotauros tem muito mais contato com o povo civilizado que os selvagens antropossauros de Galrasia, o nome de Tauron é hoje muito mais difundido no Reinado.

Apesar de venerar uma face diferente da serpente em chamas, o clérigo de Tauron segue os mesmos preceitos. Valoriza a força, coragem, força de vontade e proteção dos mais fracos. Também determina que o fraco deve ser dominado pelo forte — o que combina com a política escravista dos minotauros.

Tauron é o deus mais venerado em Tapista, onde seus clérigos são comuns. Eles exibem túnicas onde se vê o símbolo de seu deus: uma cabeça de touro em chamas. Um clérigo de Tauron não costuma necessariamente adotar um servo ou escravo, como faria um clérigo da Serpente — mas às vezes o faz.

Clérigo da Serpente

Como uma face de Tauron, a Grande Serpente é adorada principalmente pelas nagahs, pelas dragoas-caçadoras (tipo de mulheres-lagarto guerreiras de Galrasia) e algumas outras raças. Esta deusa enigmática tem propósitos estranhos e um tanto contraditórios, sendo difícil dizer ao certo se seus sacerdotes são malignos ou benignos. Eles veneram a força, a coragem, a determinação e a proteção dos fracos, mas também praticam a tirania e a escravidão.

São muito raros os cultos humanos ou semi-humanos à Serpente. Ela é mais venerada por povos bestiais que seguem a lei do mais forte, como orcs, goblinóides e minotauros — sendo que cada um destes povos vê a Serpente de uma forma diferente. Infelizmente, a maioria dos devotos da Serpente obedece apenas sua primeira lei (dominar os fracos), e não entende ou ignora a segunda (proteger os fracos): apenas as dragoas-caçadoras seguem com fidelidade total os ideais da Serpente.

Um clérigo da Serpente acredita que tem a obrigação de encontrar e adotar (ou escravizar) uma criatura mais fraca e protegê-la pelo resto da vida. O clérigo JAMAIS deve aceitar qualquer ajuda desse protegido. Por outro lado, o protegido precisa honrar seu protetor — e deve ser castigado imediatamente se demonstrar qualquer desrespeito.

Clérigos da Serpente são proibidos de usar armas de arremesso, de projéteis ou qualquer outra forma de ataque à distância. Eles só podem usar armaduras feitas com o couro de criaturas mortas por eles próprios.

Tenebra

Deusa das Trevas

Outros Nomes: Senhora Morte em cultos humanos; Lulna entre os minotauros; Luah-kai entre trogloditas; Mãe-Noite entre mortos-vivos.

Descrição: Deusa da noite, das trevas, dos reinos cavernosos e criaturas subterrâneas, Tenebra é a grande inimiga de Azgher, o deus-sol. Diz a lenda que, no início dos tempos, os dois lutaram para decidir quem reinaria em Arton — o dia ou a noite? A batalha terminou em empate: por isso, hoje, cada deus domina o mundo durante doze horas.

Tenebra é a mãe de tudo que anda e rasteja à noite: morcegos, vampiros, zumbis e todos os tipos de mortos-vivos são seus protegidos. Isso costuma levar quase todos em Arton a pensar que se trata de uma deusa maligna. O que nem sempre é verdadeiro, pois ela protege igualmente todas as raças e criaturas noturnas e subterrâneas, sejam boas ou más. Na verdade, embora os anões tenham como divindade principal o deus Khalmyr, teria sido Tenebra a legítima criadora desta raça — sendo ela a segunda divindade mais cultuada em Doherimm, o reino secreto anão.

Por sua ligação com os mortos-vivos, alguns cultos humanos tratam Tenebra como uma deusa da morte — o que é uma interpretação errada, pois Leen (ou Ragnar) é o verdadeiro portador desse título. Claro que isso não colabora em nada para melhorar a péssima reputação desta deusa. Mesmo assim, alguns templos em sua honra podem ser encontrados em certos pontos do Reinado.

Motivações: Pelo menos sob o ponto de vista dos humanos, elfos e outras raças, Tenebra só pode ser considerada maligna. Afinal, é ela quem povoa a noite e a escuridão com criaturas perigosas. Claro que a própria deusa pensa diferente: ela deseja apenas a prosperidade dos seres noturnos e subterrâneos — especialmente os anões, sua melhor criação.

Assim como Azgher vigia e protege Arton durante o dia,

Tenebra é vigilante à noite — nada acontece sob as estrelas sem seu conhecimento. Tenebra também está preocupada com a Tormenta: nas áreas atacadas não existe dia e nem noite, apenas tempestades rubras. Isso pode significar que, além de Azgher, agora existe um terceiro poder lutando por Arton. Uma guerra entre dia, noite e tormenta. Não parece bom...

Avatar: Quando vem a este mundo, Tenebra surge na forma de uma vampira extremamente atraente, uma velha bruxa, ou uma anã. Durante a noite ela é totalmente invulnerável a qualquer ataque; durante o dia, contudo, ela pode ser ferida — mas Tenebra nunca visita Arton de dia.

Relações: Obviamente, Tenebra odeia Azgher. Ela também guarda ressentimentos com relação a Khalmyr, uma vez que o deus da justiça se tornou preferido pelos anões, raça que ela própria criou. Ela tem boas relações com Megalokk e Ragnar, seus aliados mais confiáveis; e também algum tipo de pacto secreto com Tauron.

Tendência: Neutra.

Tendência dos Devotos: Qualquer.

Crenças dos Devotos: A Mãe Noite não é compreendida. Ela oferece ao mundo frescor contra as chamas de Azgher, abrigo contra sua luz cegante. Ela transforma os seres para que sejam capazes de viver nas trevas: assim, quando Azgher não brilhar mais (e ele NÃO vai brilhar para sempre!), os povos de Arton poderão sobreviver.

Servos: Clérigos.

Domínios: Mal, Morte, Terra, Proteção.

Poderes Concedidos: Comunhão com as Sombras, Expulsão Aprimorada, Inimigo de Elfos, Visão no Escuro.

Obrigações e Restrições: A deusa Tenebra exige que seus sacerdotes jamais sejam vistos sob a face de Azgher, seu grande inimigo. Assim, um clérigo das trevas jamais pode ser tocado pelo sol, devendo agir apenas à noite ou em subterrâneos. Caso receba luz do sol, seja de forma intencional ou não, perde imediatamente seus Poderes Concedidos e magias; ambos serão recuperados apenas no próximo anoitecer.

Áreas de Influência: Noite, anões, mortos-vivos, licantropos, criaturas noturnas ou subterrâneas, necromantes, trevas.

Símbolo Sagrado: Estrela negra de cinco pontas.

Arma Preferida: Shurikens, estrelas de arremesso ninja (Luzes da Noite).

Cores Significativas: Preto.

Lema: "Uma coisa tão bela quanto a noite não pode ser maligna."

Clérigo de Tenebra

A Deusa das Trevas é muito querida entre o povo anão. Apesar de sua rivalidade com Khalmyr, é a segunda divindade mais cultuada pela raça. No reino oculto de Doherimm, onde não é vista como maligna, Tenebra tem grandes templos e uma ordem bem organizada. A religião anã acredita que Tenebra seja na verdade a esposa do deus da justiça; uma vez que entre anões as brigas entre marido e mulher são muito comuns (e bastante violentas!), eles acham natural que Khalmyr e Tenebra estejam sempre em meio a escaramuças...

Os clérigos anões se empenham em demonstrar ao mundo que Tenebra não é nenhum demônio maligno. Ela é uma deusa de esperança, pronta a oferecer conforto e força a seus devotos — e seu manto de escuridão é uma dádiva gentil ao mundo.

A opinião destes clérigos sobre os mortos-vivos é variada. Muitos cultos de Tenebra rejeitam totalmente a idéia de que sua deusa tenha criado estes monstros. Outros acreditam que ela os fez para testar a bravura daqueles que ousam desafiar a escuridão. E outros ainda dizem que os mortos-vivos não devem ser destruídos, mas sim controlados — pois são servos oferecidos pela deusa para seus clérigos mais fiéis.

Os humanos, anões e outros semi-humanos que cultuam Tenebra vestem roupas e armaduras negras. Trazem no peito o símbolo da deusa, uma estrela negra de cinco pontas.

Clérigo da Mãe Noite

A Deusa da Noite e das Trevas tem muitos seguidores, cada um com sua própria visão de Tenebra. Para alguns, ela é gentil e conforta seus devotos quando o mundo se torna mais perigoso e sombrio. Para outros, é uma conquistadora implacável que comanda legiões de criaturas malignas. Ela povoou o mundo com mortos-vivos e outras abominações, mas também foi responsável pela criação do nobre povo anão. Assim, fica difícil saber com certeza se Tenebra é uma deusa bondosa ou diabólica.

Mãe Noite é como a deusa Tenebra é conhecida pelos mortos-vivos. Sim, pois os próprios mortos também buscam seu poder — qualquer morto-vivo com inteligência suficiente para descobrir a existência da deusa pode tentar se tornar seu sacerdote. Existem em Arton muitos vampiros, múmias e fantasmas com poderes divinos concedidos por Tenebra.

E além de mortos-vivos e anões, a Mãe Noite também tem sacerdotes e xamãs entre outras criaturas noturnas — especialmente licantropos. Dizem que a própria maldição dos lobisomens foi um "presente" desta deusa para a raça humana, uma forma de torná-los mais íntimos com a noite.

Mortos-vivos e licantropos que cultuam Tenebra tornam-se mais resistentes a certos ataques e magias que normalmente os afetam. Mortos-vivos, por exemplo, não são sujeitos à expulsão ou fascinação. E a redução de dano dos licantropos não pode ser vencida por armas de prata (apenas armas mágicas, de forma normal).

Garra de Tenebra

O passado recente da raça élfica está repleto de tragédias, mas talvez nenhum evento isolado seja mais triste que o surgimento

dos elfos negros. Sua amargura é tanta que afeta sua própria aparência física, tornando seus olhos e cabelos totalmente negros (entre os elfos normais, essa cor é rara). Liderados por Berforam, um dos maiores guerreiros élficos de Arton, esta seita tem como objetivo principal cultuar a deusa Tenebra e caçar os clérigos de Glórienn, a traidora Deusa dos Elfos.

Em sua amargura, os elfos negros chegaram a criar um grupo especial de guerreiros com poderes divinos. Eles são os Garras de Tenebra, uma versão pervertida das Espadas de Glórienn — os antigos paladinos desta deusa. Recebendo poder de Tenebra, eles são os mais terríveis inimigos dos clérigos de Glórienn. São o que existe de mais parecido com "paladinos das trevas".

Os Garras também têm acesso à Armadura Negra, um item mágico especial. Muito leve e silenciosa, ela oferece CA +2 sem qualquer interferência ou penalização em Destreza ou perícias.

Além das obrigações e restrições normais, os Garras de Tenebra devem seguir os seguintes mandamentos: proteger os elfos negros com sua vida, se necessário; obedecer o líder Berforam sem questionar; e nunca usar armas de seres inferiores (qualquer arma não élfica).

As únicas armas que podem usar são a espada, o arco e a aji — uma peça metálica em forma de arco, onde a lâmina seria o arco propriamente dito e a empunhadura seria a corda. Essa arma existe em tamanho grande (para ser usada com as duas mãos; mesmo dano de uma espada longa +1) e pequeno (usada com uma só mão; dano igual ao de uma adaga +1).

Thyatis

Deus da Ressurreição e Profecia

Outros Nomes: Thyatis não é conhecido por outros nomes.

Descrição: Deus da ressurreição e da profecia, Thyatis tornou-se conhecido em toda Arton após seu maior feito — a mágica de Triunphus, a cidade da vida eterna. Foi ele quem concedeu à cidade sua famosa benção/maldição, que transformou seus habitantes em "imortais"; naquele lugar, sempre que uma pessoa morre por causas não-naturais, ela retorna magicamente à vida.

Mesmo além das fronteiras de Triunphus, Thyatis conta com um contingente razoável de fiéis espalhados pelo continente, embora seus templos não sejam tão comuns quanto os templos de outros deuses.

Thyatis é também freqüentemente vinculado aos dons da profecia e da premonição. Dizem que existem clérigos de Thyatis atuando como oráculos, capazes de prever o futuro e prevenir aventureiros sobre aquilo que está para acontecer. Mas estes sacerdotes são raros e difíceis de encontrar — muitos até acreditam que sejam lendas. Sem dúvida, o mais famoso e acessível (mas nem tanto) destes adivinhos é o sempre misterioso Oráculo de Triunphus; alguns especulam que esta figura seja o verdadeiro sumo-sacerdote de Thyatis, enquanto outros afirmam que seja na verdade seu avatar. Quando interrogado a respeito da existência de outros oráculos, o clérigo apenas permanece em silêncio, aumentando ainda mais o mistério.

Por incrível que possa parecer, não existem pinturas ou esculturas de Thyatis — ninguém conhece sua verdadeira aparência. O símbolo sagrado exibido pelos clérigos da ordem é uma ave fênix.

Motivações: Thyatis acredita que a ressurreição é uma nova chance. Para ele, quando uma vida termina de modo brusco e injusto, deve ser retomada. Uma pessoa assassinada, por exemplo, teve seu "tempo de aprendizado" no plano material roubado de si. Voltar é como ter a oportunidade de refazer a mesma lição, desta vez conhecendo os erros que se deve evitar.

Mas apesar de justo, bondoso e generoso, Thyatis cobra um preço por sua dádiva. A ressurreição é uma chance de melhorar, de evoluir — uma chance que não deve ser desperdiçada com uma vida estagnada, pouco produtiva. Em Triunphus, aqueles que retornam da morte tornam-se prisioneiros da cidade e não podem escapar até vencer uma série de desafios propostos pelo próprio deus — incluindo uma incursão através de cavernas sob a cidade, infestadas de monstros.

Na história de Arton conta-se inúmeras lendas sobre aventureiros envolvidos em grandes missões para saldar dívidas com Thyatis. Neste aspecto, o deus da ressurreição é muito parecido com Valkaria, a deusa da ambição: ambos desejam que seus devotos sejam corajosos, aventureiros, sem medo de desafios.

Avatar: Não há notícias de aparições recentes de Thyatis em Arton ou comprovações de aparições passadas. Diz a lenda que ele surgiu pessoalmente diante do sacerdote Krilos ao lançar sua benção/maldição sobre Triunphus — mas esse clérigo morreu em seguida, sacrificando a própria vida para salvar seu povo. Por esse motivo, alguns acreditam que ninguém deve ver a face de Thyatis ou morrerá, sendo esta a razão pela qual ninguém conhece sua aparência. Alguns estudiosos, contudo, acham que Thyatis pode se manifestar em Arton com a forma de uma fênix.

Relações: Sendo considerado o deus da ressurreição, muitas vezes Thyatis é apontado também como um deus da vida, em oposição direta a Ragnar/Leen — mas este aspecto não é facilmente aceito pelos estudiosos de Arton; eles afirmam que a divindade mais próxima deste papel seria Lena, a deusa da cura e da fertilidade.

Thyatis tem boas relações com Valkaria, Lena e Tanna-Toh. Ele é adversário de Nimb e Tenebra.

Tendência: Leal e Bom.

Tendência dos Devotos: Qualquer.

Crenças dos Devotos: Um grande destino não pode ser vencido. Cada ser vivente no mundo tem uma missão, um objetivo, que a morte não pode deter. Aqueles que tenham se desviado do caminho devem ser orientados a retornar.

Servos: Clérigos, paladinos.

Domínios: Cura, Fogo, Conhecimento, Viagem.

Poderes Concedidos: Destruir o Mal Adicional, Dom da Ressurreição, Dom da Imortalidade, Dom da Fênix, Dom da Profecia.

Obrigações e Restrições: Muitas vezes, quando ressuscita alguém, o clérigo pode experimentar uma visão — durante a qual ele recebe uma mensagem dos deuses, uma missão para a vítima que acaba de salvar. É papel do clérigo estar presente quando essa pessoa desperta para transmitir a mensagem, e o ressuscitado deve cumprir a missão como pagamento por sua dádiva. Caso a vítima recuse ou desista da missão, começa a perder um Ponto de Vida por turno e seu corpo é reduzido a cinzas, sem que nenhum outro poder consiga trazê-la de volta à vida. O processo pode ser interrompido confessando seu pecado e pedindo perdão a um clérigo de Thyatis.

Servos destes deuses são proibidos de matar seres inteligentes. Eles podem combater e até ferir essas criaturas, mas nunca matar.

Áreas de Influência: Ressurreição, profecia, aventureiros, coragem, fogo.

Símbolo Sagrado: Uma ave fênix.

Arma Preferida: Kama, pequena foice (Garras da Fênix).

Cores Significativas: Laranja, ouro, amarelo.

Lema: "Todos merecem uma nova chance."

Clérigo de Thyatis

Sacerdotes de Thyatis são particularmente notórios em Triunphus, onde têm a tarefa de cuidar das pessoas mortas até que elas sejam trazidas de volta à vida pela benção/maldição. Eles também tratam de informar e confortar aqueles que ficam perturbados com o fenômeno. Forasteiros que tenham encontrado a morte em Triunphus (e agora não podem mais sair) recebem dos sacerdotes moradia temporária e orientação para construir ali uma nova vida; depois de avaliar seu caráter e suas capacidades, os clérigos podem recomendar aos forasteiros cargos adequados.

No resto do continente, o papel dos clérigos de Thyatis é um tanto diferente. Graças aos poderes que recebem, são constantemente procurados por grupos de aventureiros para ressuscitar amigos mortos em batalha ou parentes assassinados. Eles não fazem distinção entre um valoroso paladino e um assassino implacável, acreditando que todos merecem uma nova chance. A única restrição é que, respeitando os desígnios de seu deus, clérigos de Thyatis não trazem de volta à vida pessoas que tiveram morte natural.

Embora não aceitem pagamento em dinheiro por seus serviços, é comum que os clérigos peçam um favor em troca da ressurreição — especialmente quando tratam com aventureiros obviamente poderosos. Clérigos malignos deste deus (sim, eles existem) podem exigir o cumprimento de missões extremamente perigosas em troca da bênção.

Clérigos de outras ordens são aceitos nos templos de Thyatis, embora servos de deuses malignos sejam vistos com desconfiança.

Paladino de Thyatis

O Deus da Ressurreição tem paladinos, embora eles sejam pouco conhecidos. Trazendo no peito, escudo ou flâmula a imagem sagrada da ave fênix, eles ensinam Arton que o bem e a justiça nunca morrem... assim como eles próprios.

Muitos paladinos de Thyatis são imortais! Quando são mortos, retornam magicamente à vida após algum tempo (em geral 3d6 dias), não importando a causa da morte. Queime-o até as cinzas, e elas vão se reunir para refazer o corpo. Corte-o em mil pedaços, e esses pedaços se unem novamente. Afaste os pedaços, enterre bem longe um do outro... e não vai adiantar nada, pois um deles vai regenerar completamente e trazer o paladino de volta.

Claro que esse dom torna o paladino de Thyatis muito poderoso, mas ele não é invencível. Existe uma forma secreta de matá-lo, chamada Morte Verdadeira. Pode ser qualquer ato ou evento comum: um gole de vinho élfico, o beijo de uma fada, o soco de um ogre, o toque de um dragão, uma gota de chuva no outono... não importa. Se esse evento ocorrer com o paladino de Thyatis, ele morrerá instantaneamente e não poderá ser ressuscitado.

Em geral, para descobrir qual sua Morte Verdadeira, o paladino deve antes realizar uma grande missão para Thyatis. Essa informação só pode ser revelada ao paladino por um grande representante deste deus: seu sumo-sacerdote ou o próprio Thyatis.

Wynna

Deusa da Magia

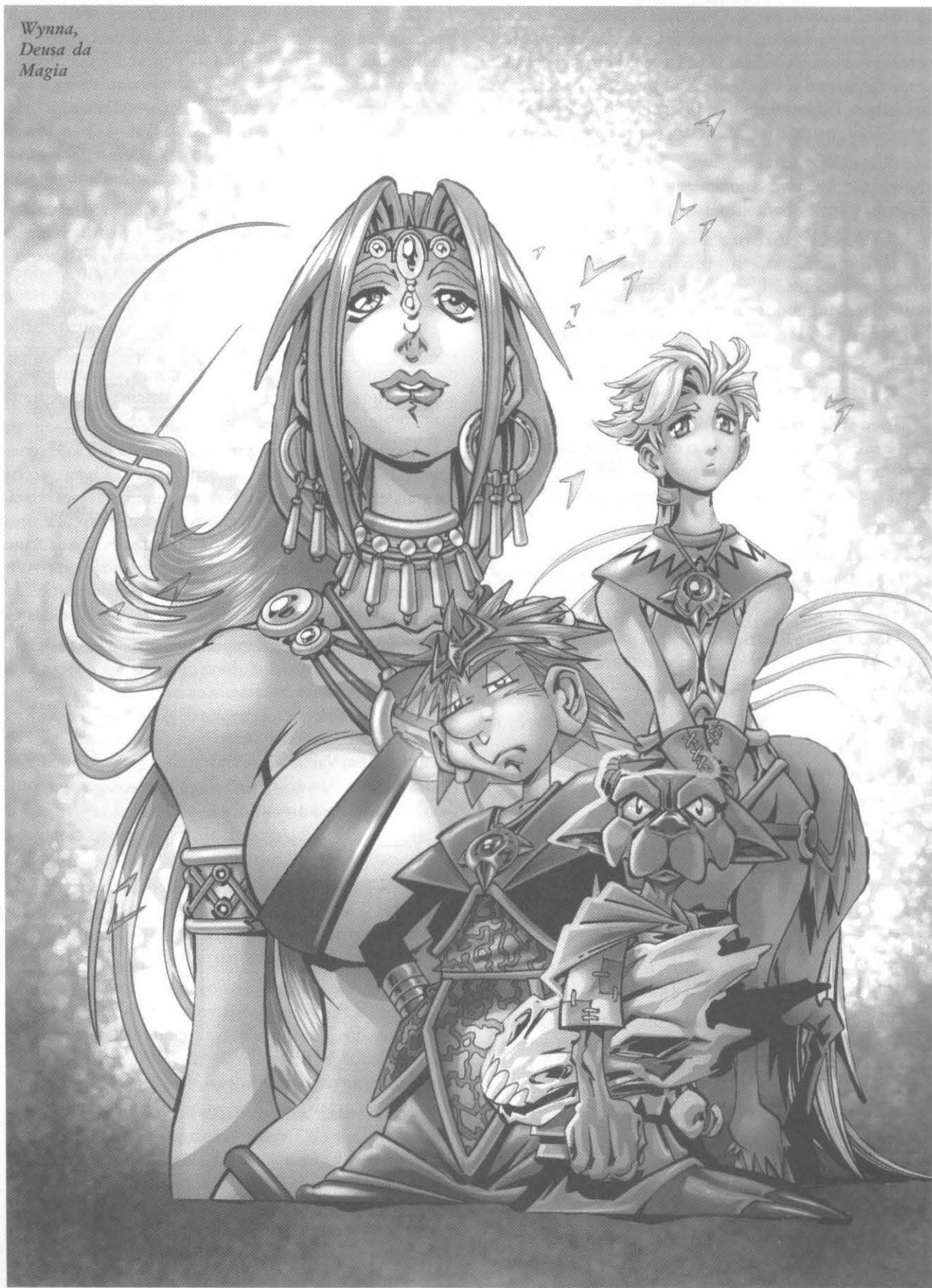
Outros Nomes: Dallia, entre os elfos.

Descrição: Wynna, como é chamada em boa parte dos reinos de Arton, é considerada a deusa da magia. Ela protege os magos e provém as energias místicas necessárias para a execução de suas magias.

Há controvérsias entre os magos a respeito de sua existência ou não. O Grande Mestre Talude é um dos mais fiéis seguidores de Wynna, e diz que deve a ela sua atual condição de mago supremo. O notório Aleph Olhos Vermelhos também teria recebido da deusa seus grandes poderes. A maioria dos devotos de Wynna (em sua grande maioria magos) usa no dedo indicador um anel dourado com um pequeno rubi encravado no centro, como símbolo de sua crença.

Mas outra corrente de pensamento, defendida pelo mago Vectorius, crê que a magia é apenas uma energia natural e considera absurda a existência da deusa. Naturalmente, isso alimenta ainda mais a eterna rivalidade entre Talude e Vectorius.

Motivações: O que Wynna mais deseja é a expansão e o

Wynna, Deusa da Magia

reconhecimento da magia. Quanto mais pessoas conhecem e utilizam magia, melhor será o mundo. As forças mágicas são uma dádiva que ela oferece ao povo de Arton para que usem como quiserem — seja para o bem ou para o mal, pois ela acredita principalmente na liberdade de escolha. Por isso ela permite que tanto magos benignos quanto malignos usem a magia.

Avatar: Wynna costuma assumir a forma de uma linda e exuberante maga de cabelos longos e verdes, ou um humano ilusionista gordo e bonachão.

Relações: A deusa da magia é aliada de Tanna-Toh, a deusa da arte e conhecimento, e da deusa élfica Glórienn. Ela também tem boas relações com Thyatis. Seus maiores oponentes são os deuses de povos que desprezam a magia, preferindo selvageria e barbárie: Ragnar, Tenebra, Keenn, Megalokk e outros.

Tendência: Caótica e Neutra.

Tendência dos Devotos: Qualquer.

Crenças dos Devotos: Toda a mágica veio de Wynna. Sem essa energia maravilhosa, o mundo seria árido e a vida seria impossível. A magia existe para trazer felicidade ao mundo. O uso da magia jamais deve ser negado a ninguém.

Servos: Clérigos.

Domínios: Magia, Sorte, Ar, Água, Fogo, Terra.

Poderes Concedidos: Habilidades Mágicas Ampliadas, Magia Máxima, Magia Oculta, Mago Nato.

Obrigações e Restrições: Apenas personagens capazes de lançar magia arcana (magos, feiticeiros, bardos...) podem ser clérigos de Wynna. Devem, portanto, ser multiclasse.

Áreas de Influência: Magia, magos, feiticeiros, fadas, usuários de magia arcana, elementos.

Símbolo Sagrado: Um anel metálico.

Arma Preferida: Adaga (Belo Presente).

Cores Significativas: Cinza, ou estas seis cores combinadas: ao (verde-azulado), vermelho, azul-claro, verde, branco e preto.

Lema: "A magia é tão preciosa quanto a vida. Você negaria a vida a alguém? Então, como a magia poderia ser negada a alguém?"

Clérigo de Wynna

Ninguém em Arton duvida da existência da magia — seus feitos maravilhosos podem ser testemunhados por qualquer pessoa quase todos os dias. Mas muitos acreditam que a magia é apenas uma energia, um recurso natural. Outros, contudo, estão certos de que essa dádiva é oferecida por Wynna, a Deusa da Magia.

Quase não existem clérigos de Wynna, porque ela é venerada apenas por magos. Um clérigo só recebe poderes extras de Wynna quando ele também é um mago, feiticeiro ou bardo verdadeiro, uma combinação um tanto rara. Estes clérigos podem ser encontrados mais facilmente no reino de Wynlla e também na Academia Arcana, que tem Wynna como patrona.

O símbolo sagrado de Wynna é um anel metálico. Ele representa a magia, a energia que mantém o mundo coeso e em movimento. Não por acaso, muitos desses anéis compõem a vestimenta da própria Wynna. Mas o mais comum é que seus devotos usem um simples anel.

Valkaria

Deusa da Humanidade

Outros Nomes: Valkaria não é muito conhecida como deusa em outras partes de Arton, portanto não tem outros nomes.

Descrição: Existe alguém responsável pela eterna insatisfação e descontentamento dos seres humanos. Outrora uma das mais importantes divindades de Arton, Valkaria concedeu aos humanos a ambição — seu maior defeito e também sua maior qualidade.

Assim, Valkaria é tida como a deusa da ambição, da conquista e da evolução, mas de um modo positivo. Ela é a patrona das grandes expedições, descobertas e aventuras da raça humana. Foi adequado, portanto, que os primeiros exploradores vindos de Lamnor encontrassem uma imensa estátua da deusa esperando para recebê-los em Arton. Alguns também pensam que a chegada de Lorde Niebling, o gnomo inventor, teria sido arquitetada pela própria deusa.

Contudo, apesar de sua importância no panteão de Arton, atualmente Valkaria tem influência muito menor que outrora: só existem seguidores desta deusa na cidade de mesmo nome. Seus clérigos são raros e não gozam de grandes privilégios fora das fronteiras da capital. Quanto mais distante da capital, menor a crença em Valkaria. Fora do reino de Deheon muitos até duvidam que a deusa exista; para eles, Valkaria é apenas o nome da cidade que abriga a estátua.

Valkaria tem a aparência de uma mulher exuberante, perto de 26 anos, com longos cabelos ruivos. A estátua da cidade mostra a deusa seminua, com desenhos em lilás serpenteando sobre o belo corpo; nos templos, imagens menores mostram a deusa em trajes diferentes — retratando o caráter de Valkaria, sempre descontente e sempre em mutação.

Motivações: Valkaria não é considerada a deusa da ambição por acaso. Seu grande objetivo é levar os seres humanos, seus protegidos, à dominação total de Arton — e quaisquer outros mundos que existam. Mas estranhamente, quanto mais a raça humana avança, mais a deusa Valkaria é esquecida...

Isso na verdade aconteceu após a revolta dos três deuses — Valkaria, Tilliann e o Terceiro — contra o resto do Panteão. Todos foram derrotados e castigados. Mas o justo Khalmyr, por entender que a ambição fazia parte da natureza de Valkaria e que no fundo ela era uma deusa bondosa, decretou que ela teria um castigo mais brando: mesmo transformada em pedra (a estátua que adorna o centro do Reinado é REALMENTE Valkaria), ainda foi permitido a ela conservar seu lugar no Panteão como

deusa da humanidade e ser lembrada por seus seguidores, mas apenas nas proximidades da estátua. Os outros dois deuses, por outro lado, foram totalmente esquecidos.

Avatar: Quando andava sobre Arton, Valkaria surgia como uma bela mulher — mas jamais usava duas vezes a mesma aparência. Contudo, não há registros de qualquer manifestação dela nos últimos séculos: como estátua, Valkaria não é capaz de projetar uma forma avatar.

Relações: Embora tenha despertado a piedade e simpatia de muitos deuses, Valkaria ainda é uma prisioneira "cumprindo pena" por ordem de Khalmyr. Ela vive em estado de dormência, incapaz de se comunicar com os outros.

Conta-se, contudo, que Khalmyr deixou uma pequena esperança para a deusa da humanidade: o interior da estátua abriga um labirinto de túneis, o mais perigoso entre todos que existem em Arton. Se um dia esse labirinto for vencido, esta será a prova de que Valkaria é amada por seus servos — os humanos e aventureiros — e poderá então ser restaurada. Obviamente, até agora ninguém foi bem-sucedido na empreitada.

Tendência: Caótica e Boa.

Tendência dos Devotos: Qualquer.

Crenças dos Devotos: Apenas estar vivo não basta. Vivemos para a evolução, desenvolvimento e conquista. O progresso é o objetivo final, a missão para a qual os humanos existem. Qualquer melhoria é sempre bem-vinda.

Servos: Clérigos, paladinos.

Domínios: Bem, Sorte, Guerra, Proteção, Viagem.

Poderes Concedidos: Arma de Valkaria, Coragem Total, Fúria Guerreira, Habilidades Lingüísticas, Imunidade Contra Ilusões, Imunidade Total Contra Ilusões.

Obrigações e Restrições: Clérigos de Valkaria não podem lançar magias divinas além das fronteiras do reino de Deheon (mas seus Poderes Garantidos funcionam normalmente). No entanto, eles só recebem metade dos Pontos de Experiência normais quando participam de aventuras dentro de Deheon.

Áreas de Influência: Humanidade, ambição, evolução, conquista, aventureiros.

Símbolo Sagrado: A estátua de Valkaria, ou seis faixas entrelaçadas.

Arma Preferida: Maça ou mangual pesado (Desbravador).

Cores Significativas: Vermelho escarlate, púrpura.

Lema: "Se todos fossem felizes com o que têm, ainda estaríamos vivendo em cavernas!"

Clérigo de Valkaria

Valkaria é a Deusa da Ambição. Deusa daquilo que mais destaca a raça humana das demais — seu eterno descontentamento, sua interminável busca pela evolução, seu desejo de ir mais longe e voar mais alto. Ser humano é nunca estar satisfeito com aquilo que se é ou se tem.

Valkaria é também a Deusa dos Aventureiros, aquela que impele os heróis a vencer desafios e atingir grandes objetivos. Portanto, os sacerdotes de Valkaria são aqueles que melhor representam o clérigo aventureiro que acompanha grupos de heróis.

Embora quase ninguém no Reinado saiba, a deusa Valkaria se encontra atualmente presa na famosa estátua que fica na capital do Reinado. Uma vez que quase ninguém reconhece Valkaria como deusa fora dos limites de Deheon, arrebanhar mais fiéis não é fácil. Os clérigos são proibidos de usar magia para isso. Além disso, vale lembrar que um clérigo de Valkaria respeita outras crenças e não vai chatear continuamente um devoto fiel de outro deus.

O clérigo de Valkaria perde parte de seus poderes quando viaja além das fronteiras de Deheon. Ainda assim, seu grande dever é justamente levar a palavra de Valkaria além desses limites, onde a deusa foi esquecida.

Paladino de Valkaria

Alguns paladinos são meio-elfos ou meio-orcs (que, apesar do nome, têm mais características humanas). Existem também os anões paladinos de Khalmyr — uma exceção compreensível, uma vez que o Deus da Justiça é também o Deus dos Anões. Mas, apesar de tudo, a imensa maioria dos paladinos são humanos. E Valkaria é a deusa da humanidade.

Depois dos paladinos de Khalmyr, os paladinos de Valkaria são os mais numerosos em Arton — e também os mais obstinados, aqueles que melhor representam a determinação e espírito aventureiro da raça humana. Eles buscam aventura tão apaixonadamente quanto buscam justiça. Quanto maior o desafio, quanto maior a dificuldade da missão, maior será seu desejo de participar.

Infelizmente, da mesma forma que ocorre com o clérigo desta mesma deusa, o paladino perde parte de seus poderes quando ultrapassa as fronteiras de Deheon. E dessa forma ele demonstra sua bravura, aventurando-se em terras distantes mesmo quando isso reduz suas forças.

Todo paladino de Valkaria traz na placa peitoral, escudo ou flâmula a imagem da estátua de sua deusa.

Reinos dos Deuses

Um Plano é um tipo de mundo paralelo — na verdade, é algo muito maior que um mundo convencional. Em vez de um planeta, o Plano é na maioria das vezes como um "disco" que se estende por centenas de milhares de quilômetros além de seu centro, com seus próprios continentes, oceanos, ilhas, abismos e outros aspectos geográficos.

Planos são como outras dimensões. Não se pode chegar até eles de formas normais, apenas por meios mágicos ou

ciência muito avançada. Magias de transporte planar são a maneira mais comum de realizar a façanha.

A cosmologia de Arton é formada principalmente pelo Plano Material Primário (o "mundo normal", onde fica Arton), os quatro Planos Elementais (da Água, Fogo, Ar e Terra), os dois Planos de Energia (positiva e negativa, ou Luz e Trevas), três Planos Intermediários (astral, etéreo, sombra) e os Reinos dos Deuses. Também temos uma grande quantidade de Semiplanos, "universos compactos" criados por magia poderosa. A Grande Academia Arcana e o labirinto dentro da estátua de Valkaria são exemplos de Semiplanos.

Os Reinos dos Deuses servem como habitações para os vinte deuses maiores (deuses menores não possuem Planos próprios, mas às vezes podem possuir Semiplanos). Os deuses vivem ali pessoalmente, sendo raro que abandonem seu território — pois em seu Reino eles são muito mais poderosos, e não podem ser destruídos.

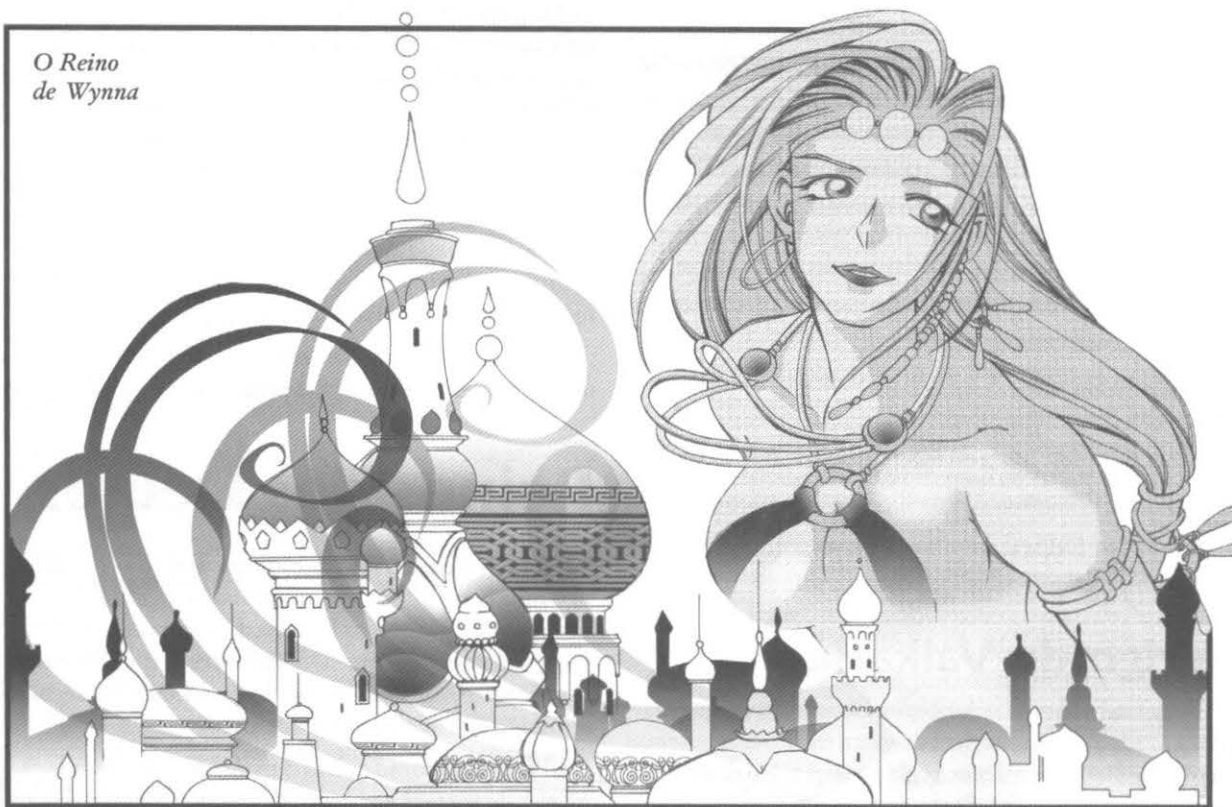
As almas daqueles que morrem em Arton renascem aleatoriamente (ou não, quem sabe?) em um desses vinte Reinos, com a mesma aparência e poderes que tinha em vida (mas sem seus pertences materiais). Essa pessoa passa a ser considerada então um "nativo" do Plano, e deve encontrar ali seu lugar. Nativos dos Planos não envelhecem, mas ainda podem sofrer dano e morrer por inanição, asfixia, doença, violência e outras aflições. Caso essa "segunda vida" seja perdida, então a pessoa será destruída para sempre, sua energia vital servindo de matéria-prima para a criação das almas que ainda vão nascer. Desnecessário dizer que em alguns Planos a vida é mais confortável (ou durável) que em outros.

Não é comum que pessoas mortas venham a renascer nos Planos Elementais, Planos de Energia, Intermediários ou Semiplanos. No entanto, aventureiros experientes declaram que já tiveram encontros com almas renascidas nesses lugares.

Quando uma pessoa é ressuscitada em Arton, sua alma desaparece do Plano onde estava e retorna ao Plano Material, recuperando sua "primeira vida". Em geral a vítima não se recorda do que ocorreu quando estava nos Reinos dos Deuses (ou apenas tem vagas lembranças, como se fossem sonhos). Caso a pessoa tenha sido destruída enquanto estava no Reino dos Deuses, então sua ressurreição será impossível — eis porque à vezes uma ressurreição não funciona, mesmo quando todas as condições são favoráveis.

Vale lembrar, um viajante planar que venha a morrer quando está em outro Plano ainda não perdeu sua "segunda vida". Na verdade, ele renascerá exatamente no mesmo Plano onde se encontra, tornando-se então um nativo.

Mudanças de Planos exercem sobre os viajantes certos efeitos colaterais. Qualquer criatura fica mais fraca quando está fora de seu Plano nativo, recebendo dois níveis negativos. Mas os maiores afetados são os clérigos, paladinos e outros servos dos deuses. Quando estão distantes de seu mundo nativo, estão também distantes do contato com sua divindade. Além de receber dois níveis negativos, seus poderes concedidos desaparecem. Os efeitos terminam quando ele retorna a seu próprio Plano. Penalidades por mudar de Plano são canceladas caso o personagem se torne um nativo.

O Reino de Wynna

A única exceção é quando um servo dos deuses viaja para o Plano da própria divindade a quem ele serve. Neste caso, além de não receber nenhum nível negativo, seus poderes aumentam consideravelmente — ele pode usar todos os poderes concedidos livremente, da mesma forma que um sumo-sacerdote.

Deuses Menores

Os vinte membros do Panteão representam os aspectos mais importantes de Arton: justiça, guerra, natureza, sol, noite, vida, morte e outros. Existem, contudo, centenas de outros cultos ligados a conceitos menos importantes. Eles são as chamadas divindades menores.

Uma divindade menor é uma entidade com menos poder que qualquer membro do Panteão, mas ainda superior aos mortais. Nem todas são deuses verdadeiros: algumas são apenas criaturas, mas tão poderosas que possuem seus próprios cultos e clérigos. Muitas divindades menores são monstros, magos ou mortos-vivos.

Enquanto os deuses do Panteão são reconhecidos em toda Arton (exceto Valkaria, um caso especial), um deus menor costuma ser conhecido apenas em uma única região, reino, cidade ou mesmo aldeia. Os devotos de uma divindade menor muito raramente ultrapassam dez mil pessoas. É o caso de Toris, uma ciumenta deusa cultuada apenas no minúsculo reino de Jallar.

Note também que muitos deuses menores representam "partes" do aspecto de um deus maior. Assim, embora exista o deus dos monstros Megalokk, há também o deus Hurlaagh dos hobgoblins e vários outros deuses de monstros específicos. O próprio Ragnar, atualmente membro do Panteão e principal divindade goblinóide, era um deus menor dos bugbears.

Alguns Deuses Menores

Clérigos de deuses menores não recebem poderes concedidos, e em geral só permitem acesso a um único domínio. No entanto, também oferecem Foco em Perícia em uma perícia que tenha ligação com a divindade.

A seguir você vai encontrar uma lista de deuses menores de Arton, seu único domínio e a perícia em que seus clérigos recebem bônus. São apenas alguns entre centenas. Cada Mestre é livre para criar seus próprios cultos.

Toris: Deusa do minúsculo e quase desconhecido reino de Jallar. Domínio: Conhecimento. Foco em Perícia: Conhecimento (local). O mesmo é válido para outras divindades locais.

Minx: Deusa dos gatos. Domínio: Animais. Foco em Perícia: Adestrar Animais. O mesmo é válido para outras divindades ligadas a uma única espécie animal.

Altair: Deus bárbaro das montanhas. Domínio: Terra. Foco em Perícia: Escalar.

Beluhga: Deusa-dragão das Montanhas Uivantes. Domínio: Bem. Foco em Perícia: Sobrevivência.

Blinar: Deus das máscaras e disfarces. Domínio: Enganação. Foco em Perícia: Disfarce.

Canastra: Deus das armadilhas e emboscadas. Domínio: Enganação. Foco em Perícia: Ofícios (armadilhas).

Canora: Deusa da canção. Domínio: Bem. Foco em Perícia: Atuação.

Cette: Deus elfo dos arqueiros. Domínio: Guerra. Foco em Perícia: Observar.

Esmeralda: Deusa das jóias e pedras preciosas. Domínio: Terra. Foco em Perícia: Avaliação.

Goharom: Deus anão das armas. Domínio: Terra. Foco em Perícia: Ofícios (armas).

Goltron: Deus dos músicos. Domínio: Bem. Foco em Perícia: Atuação.

Granto: Deus anão dos escultores. Domínio: Terra. Foco em Perícia: Ofícios (escultura).

Hippion: Deus dos cavaleiros e amazonas. Domínio: Animais. Foco em Perícia: Cavalgar.

Jandira: Deusa das boas maneiras. Domínio: Ordem. Foco em Perícia: Diplomacia.

Jarkand: Deus dos palhaços e artistas de circo. Domínio: Bem. Foco em Perícia: Acrobacia.

Kironan: Deus dos jogadores. Domínio: Enganação. Foco em Perícia: Profissão (jogador).

Klangor: Deus anão das armaduras. Domínio: Guerra. Foco em Perícia: Ofícios (armaduras).

Laan: Deus humano dos viajantes. Domínio: Viagem. Foco em Perícia: Conhecimento (geografia).

Laurina: Deusa das estrelas. Domínio: Bem. Foco em Perícia: Conhecimento (astrologia).

Lupan: Deus dos caçadores. Domínio: Animais. Foco em Perícia: Sobrevivência.

Marina: Deusa dos marinheiros. Domínio: Água. Foco em Perícia: Natação.

Mulk: Deus dos segredos ocultos. Domínio: Enganação. Foco em Perícia: Esconder-se.

Rhond: Deus das armas e armeiros. Domínio: Guerra. Foco em Perícia: Ofícios (armas).

Teldiskan: Deus gigante do clima. Domínio: Ar. Foco em Perícia: Conhecimento (natureza).

Tibar: Deus do comércio. Domínio: Conhecimento. Foco em Perícia: Blefar.

Sckhar: Deus-dragão de Sckharshantallas. Domínio: Fogo. Foco em Perícia: Diplomacia.

Zakharov: Deus anão da força. Domínio: Força. Foco em Perícia: Intimidar.

Poderes Concedidos: Talentos do Panteão

A semideusa Vitória e seus possíveis "pais"

Cada servo de um dos deuses do Panteão recebe um Poder Concedido gratuitamente, no 1º nível. Os demais poderes disponíveis para ele podem ser comprados normalmente, como se fossem talentos comuns. Note que servos de uma divindade só podem comprar talentos que tragam o nome de sua divindade no título (como [Azgher], por exemplo).

Por exemplo, um clérigo humano de Thyatis escolhe no 1º nível o Dom da Ressurreição gratuitamente, e ainda tem outros dois talentos para escolher (um por ser humano, um por ser um personagem de 1º nível). Ele pode comprar os talentos normais apresentados no *Livro do Jogador*, ou então optar por um ou mais Poderes Concedidos disponíveis para clérigos de Thyatis (Dom da Fênix e Dom da Profecia; Destruir o Mal Adicional e Dom da Imortalidade são apenas para paladinos). Os Poderes Concedidos também podem ser comprados mais tarde como talentos ganhos com aumento de nível.

Note que servos dos deuses não precisam ser necessariamente clérigos, druidas ou paladinos; algumas divindades aceitam rangers, bardos, guerreiros e outras classes como servos. Estes também têm direito a um Poder Concedido, desde que também sigam as Obrigações e Restrições da divindade.

Amigo dos Animais

[Allihanna]

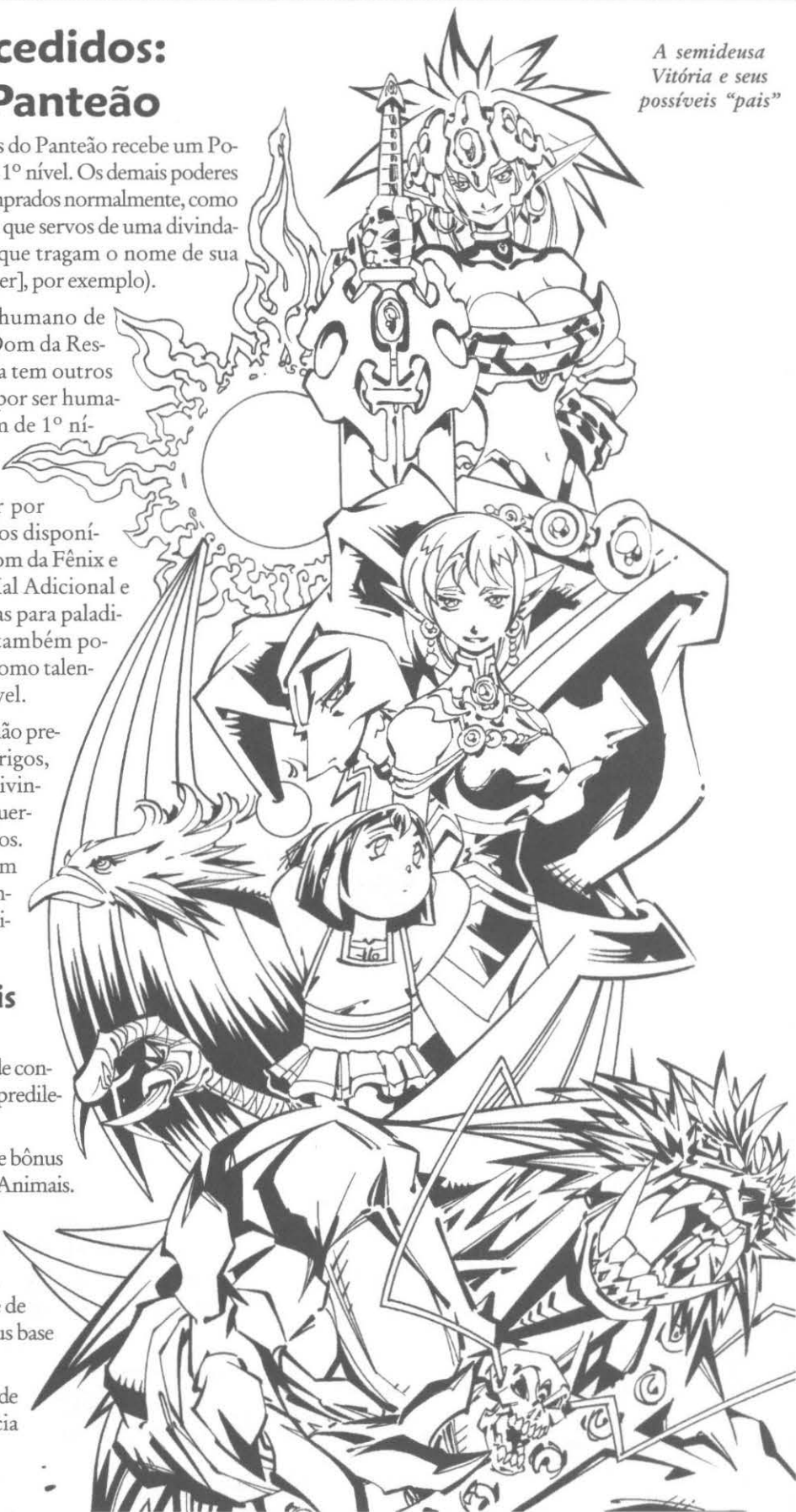
Pré-requisitos: Capacidade de conjurar magias divinas, ou inimigo predileto como habilidade de classe.

Benefício: Você recebe +2 de bônus em testes de Cavalgar e Adestrar Animais.

Amigo de Azgher

[Azgher]

Pré-requisitos: Capacidade de conjurar magias divinas, ou bônus base de ataque +1.

Benefício: Você recebe +8 de bônus em testes de Sobrevivência (deserto).

Anfíbio [Oceano]

Pré-requisitos: Capacidade de conjurar magias divinas, ou inimigo predileto como habilidade de classe.

Benefício: Você recebe +8 de bônus em testes de Natação, e só precisa fazer testes em situações muito difíceis (para escapar de um redemoinho, por exemplo). Embaixo d'água você também pode respirar (caso sua espécie já não tenha essa capacidade) e mover-se livremente, como se estivesse sob efeito da magia *movimentação livre*.

Arma de Valkaria [Valkaria]

Pré-requisitos: Capacidade de conjurar magias divinas, ou detectar o mal como habilidade de classe.

Benefício: Graças à versatilidade dos clérigos desta deusa, você recebe Foco em Arma em qualquer arma à sua escolha, desde que saiba usar essa arma.

Arma Envenenada [Sszzaas]

Pré-requisitos: Capacidade de conjurar magias divinas.

Benefício: Você pode usar e manejar armas envenenadas da mesma forma que um assassino de nível igual ao seu.

Aura de Pânico [Ragnar]

Pré-requisitos: Capacidade de conjurar magias divinas.

Benefício: Você pode conjurar *medo* uma vez por dia, como um feiticeiro de 4° nível, como uma habilidade sobrenatural. No entanto, a área da magia é de 3 m de raio a partir do clérigo.

Aura de Paz [Marah]

Pré-requisitos: Capacidade de conjurar magias divinas.

Benefício: Qualquer criatura que deseje atacar, ferir ou molestar você de qualquer forma deve antes ser bem-sucedida em um teste de Vontade, com CD 10 + bônus de Carisma do clérigo. Um novo teste deve ser feito para cada ato hostil. Este é um efeito sobrenatural.

Especial: Este talento pode ser comprado mais vezes. Para cada nova compra, a dificuldade do teste de Vontade para atacar você aumenta em +5 (por exemplo, CD 15 + bônus de Carisma caso Aura de Paz seja comprada duas vezes).

Comunhão com as Sombras [Tenebra]

Pré-requisitos: Capacidade de conjurar magias divinas.

Benefício: Você pode lançar *invisibilidade* uma vez por dia, como um feiticeiro de 2° nível, como uma habilidade sobrenatural.

Conhecimentos Gerais [Tanna-Toh]

Pré-requisitos: Capacidade de conjurar magias divinas, ou detectar o mal como habilidade de classe.

Benefício: Você recebe +2 de bônus em todos os testes de Conhecimento.

Coragem Total [Lin-Wu, Khalmyr, Tauron, Valkaria]

Pré-requisitos: Capacidade de conjurar magias divinas.

Benefício: Você é totalmente imune ao medo, mágico ou não.

Especial: Este talento não afeta fobias raciais, como o medo de altura dos minotauros e centauros.

Cura Restrita [Keenn]

Pré-requisitos: Capacidade de conjurar magias divinas.

Benefício: Você pode preparar magias de cura e até mesmo converter magias preparadas em cura espontânea. Mas estas têm efeito mínimo: um clérigo de Keenn de 1° nível utilizando *curar ferimentos leves* cura apenas 2 Pontos de Vida (o resultado mínimo de 1d8+1).

Normal: Clérigos de Keenn não podem preparar magias de cura nem converter magias preparadas em cura espontânea.

Cura não Restrita [Keenn]

Pré-requisitos: Capacidade de conjurar magias divinas, Cura Restrita.

Benefício: Você pode preparar magias de cura e converter magias preparadas em cura espontânea, de forma normal.

Normal: Clérigos de Keenn não podem preparar magias de cura nem converter magias preparadas em cura espontânea; ou podem lançá-las apenas com efeito mínimo quando têm o talento Cura Restrita.

Destruir o Mal Adicional [Azgher, Khamlyr, Thyatis]

Pré-requisitos: Destruir o mal como habilidade de classe.

Benefício: Este talento soma mais uma utilização por dia de destruir o mal à quantidade normal disponível para o paladino.

Especial: Este talento pode ser comprado mais vezes para um número maior de utilizações por dia.

Disfarce Ilusório [Hyninn]

Pré-requisitos: Capacidade de conjurar magias divinas.

Benefício: Você pode lançar *transformação momentânea* como se fosse um feiticeiro de 1° nível, uma vez por dia, como uma habilidade sobrenatural.

Dom da Imortalidade [Thyatis]

Pré-requisitos: Detectar o mal como habilidade de classe.
Benefício: Você é imortal. Sempre que morrer, não im-

portando o motivo, vai voltar à vida em algumas semanas. Você não perde níveis de experiência ou pontos de Constituição, como na magia *reviver os mortos.*

Especial: Personagens jogadores não recebem pontos de experiência em aventuras durante as quais tenham morrido.

Dom da Fênix [Thyatis]

Pré-requisitos: Capacidade de conjurar magias divinas, ou detectar o mal como habilidade de classe.

Benefício: Você possui a magia *resistência a elementos* (fogo) como uma habilidade extraordinária.

Dom dos Justos [Khalmyr]

Pré-requisitos: Capacidade de conjurar magias divinas, ou detectar o mal como habilidade de classe.

Benefício: Você provoca +1 ponto de dano contra criaturas malignas, e +2 contra mortos-vivos. Os bônus são cumulativos (ou seja, +3 contra mortos-vivos malignos).

Dom da Profecia [Allihanna, Thyatis]

Pré-requisitos: Capacidade de conjurar magias divinas.

Benefício: Em adição a suas outras magias, você pode conjurar *augúrio* uma vez por dia para cada ponto de seu bônus em Sabedoria. Por exemplo, se tem Sabedoria 16 (+3), pode usar *augúrio* até três vezes por dia.

Dom da Ressurreição [Thyatis]

Pré-requisitos: Capacidade de conjurar magias divinas.

Benefício: Uma vez por mês você pode conjurar *ressurreição*. Lançada pelo mesmo clérigo, essa magia jamais funcionará duas vezes sobre a mesma pessoa.

Especial: Sempre que usa este poder, o clérigo deve fazer um teste de Sabedoria com CD 10. Em caso de falha, a pessoa ressuscitada recebe uma *missão menor*, que será determinada pelo Mestre.

Dom da Verdade [Khalmyr, Lin-Wu]

Pré-requisitos: Capacidade de conjurar magias divinas, ou detectar o mal como habilidade de classe.

Benefício: Você recebe +8 de bônus em Sentir Motivação para uma única pergunta, uma vez por dia para cada nível de personagem.

Dom da Vontade [Khalmyr]

Pré-requisitos: Capacidade de conjurar magias divinas ou destruir o mal como habilidade de classe, bônus base de ataque +6.

Benefício: Como uma ação padrão, você pode realizar um ato supremo de força de vontade (um teste de Vontade, CD 15) e seus ataques passam a causar dano normal em criaturas que possuam redução de dano, como se o golpe fosse desferido com uma arma de prata, durante 2 rodadas/nível. No 9º nível, seus ataques passam a ser considerados mágicos. No 12º nível, passam a ser ordeiros (todos são cumulativos).

Espada em Chamas [Azgher]

Pré-requisitos: Capacidade de conjurar magias divinas, Foco em Arma (cimitarra), bônus base de ataque +1.

Benefício: Você pode, uma vez por dia, inflamar sua cimitarra para que ela provoque dano como uma arma mágica flamejante (+1d6 de dano por fogo) durante até uma hora.

Espada de Glórienn [Glórienn]

Pré-requisitos: Capacidade de conjurar magias divinas ou inimigo predileto como habilidade de classe, Foco em Arma (espada longa ou sabre), bônus base de ataque +1.

Benefício: Você recebe +2 de bônus no dano quando usando espada longa ou sabre.

Especial: Este talento é idêntico à Especialização em Arma dos guerreiros, mas pode ser comprado por servos do Glórienn e aplica-se apenas à espada longa ou sabre.

Expulsão Maior [Tenebra]

Pré-requisitos: Capacidade de conjurar magias divinas.

Benefício: Você recebe +2 de bônus em testes de Expulsão para expulsar/fascinar mortos-vivos. Este talento não afeta o dano de Expulsão.

Especial: O personagem pode escolher esse talento diversas vezes. Seus efeitos se acumulam.

Familiar Serpente [Sszzaas]

Pré-requisitos: Capacidade de conjurar magias divinas.

Benefício: Você recebe uma cobra como familiar, exatamente como um mago ou feiticeiro de nível igual ao seu, com todos os seus benefícios.

Flecha de Glórienn [Glórienn]

Pré-requisitos: Capacidade de conjurar magias divinas ou inimigo predileto como habilidade de classe, Foco em Arma (arco), bônus base de ataque +1.

Benefício: Você recebe +2 de bônus no dano quando usando arco longo, curto, longo composto ou curto composto.

Especial: Este talento é idêntico à Especialização em Arma dos guerreiros, mas pode ser comprado por servos de Glórienn e aplica-se apenas a arcos.

Forma de Macaco [Hyninn]

Pré-requisitos: Capacidade de conjurar magias divinas de 2º nível.

Benefício: Este poder é igual à Forma Selvagem do druida. Três vezes por dia, você pode se transformar em um pequeno

macaco como uma habilidade sobrenatural. Você não pode atacar ninguém ou sofrer dano enquanto está nesta forma, ou reverte ao estado normal. A transformação dura por quanto tempo você desejar, ou até ser interrompida.

Forma do Mar [Oceano]

Pré-requisitos: Capacidade de conjurar magias divinas, ou inimigo predileto como habilidade de classe, Con 13.

Benefício: Você pode *metamorfosear-se* uma vez por dia para cada ponto de bônus de Constituição (por exemplo, duas vezes por dia se tem Con 14-15) para assumir a forma de um animal marinho, que deve ser escolhido quando se adquire o talento. Esta habilidade funciona de forma igual à Forma Selvagem do druida. O animal escolhido deve ser de tamanho Médio ou Pequeno, e pertencer ao subtipo (Aquático), e não pode ser um animal atroz.

Especial: Este talento é igual à Forma do Mar vista em "Novos Talentos", mas não exige como pré-requisito que você seja um elfo-do-mar.

Fúria Guerreira

[Khalmyr, Keenn, Ragnar, Tauron, Valkaria]

Pré-requisitos: Capacidade de conjurar magias divinas ou destruir o mal como habilidade de classe, bônus base de ataque +3.

Benefício: Você pode, uma vez por dia, invocar uma fúria idêntica à Fúria Bárbara. No entanto, ao contrário do que acontece com a Fúria Bárbara verdadeira, seus bônus e número de utilizações por dia não melhoram com aumento de nível.

Especial: Este talento pode ser comprado mais vezes para que a fúria possa ser invocada mais vezes por dia.

Fúria Guerreira

Grito de Kiai [Lin-Wu]

Pré-requisitos: Capacidade de conjurar magias divinas ou detectar o mal como habilidade de classe, Foco em Arma, bônus base de ataque +3.

Benefício: Você pode concentrar sua energia espiritual em um único golpe e provocar o dano máximo permitido para a arma de seu Foco em Arma. Este talento pode ser usado uma vez por dia para cada dois níveis de experiência. Você deve declarar o uso desse poder antes de rolar o ataque (se errar, mesmo assim conta como uma utilização).

Habilidades Lingüísticas [Tanna-Toh, Valkaria]

Pré-requisitos: Capacidade de conjurar magias divinas, ou detectar o mal como habilidade de classe.

Benefício: Você pode conjurar a magia *compreensão de linguagens* livremente.

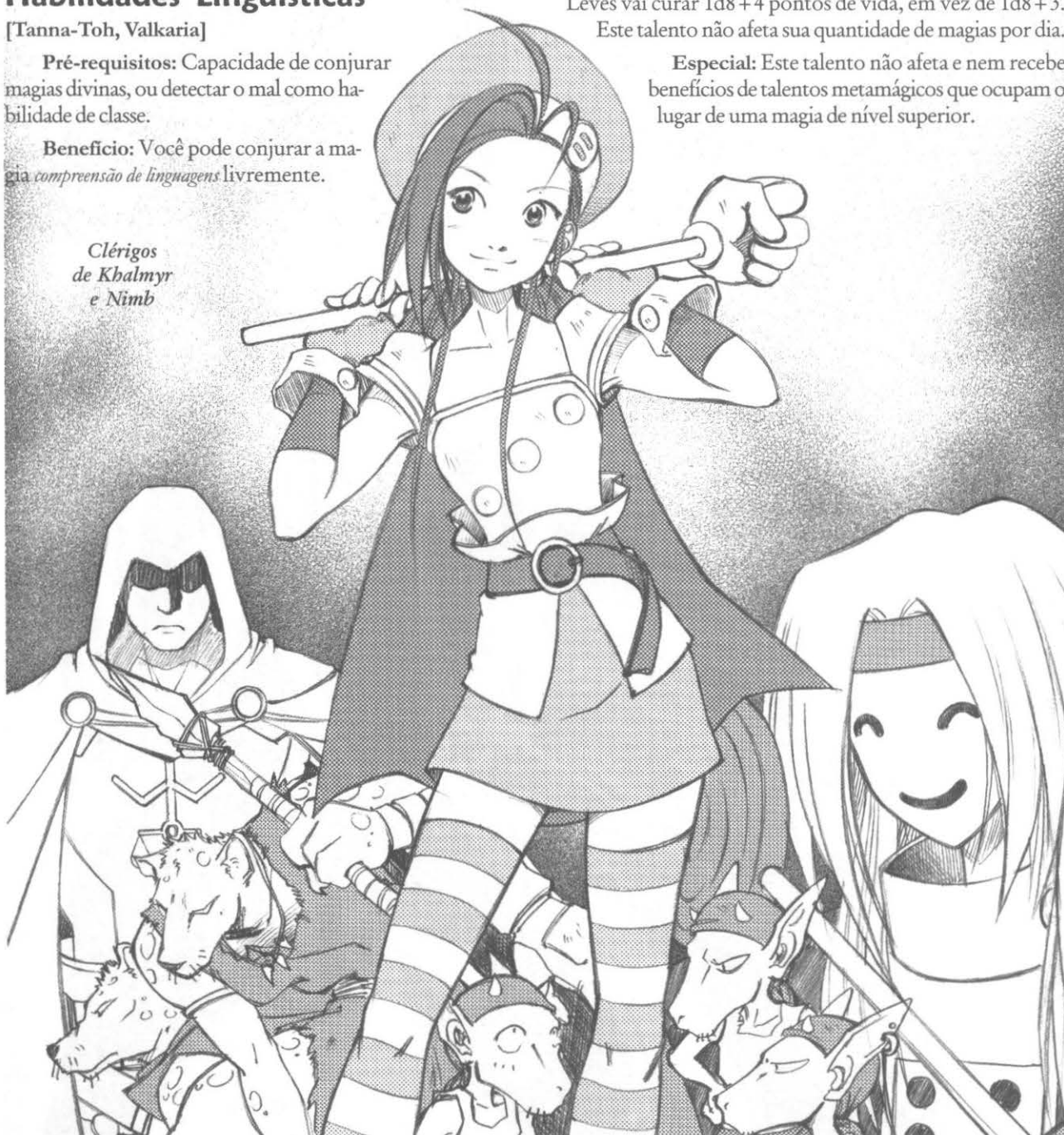
Especial: Para servos de Tanna-Toh, este talento funciona apenas para idiomas de povos civilizados (que possuam linguagem escrita); para servos de Valkaria, funciona apenas para idiomas humanos.

Habilidades Mágicas Ampliadas [Glórienn, Wynna]

Pré-requisitos: Capacidade de conjurar magias divinas.

Benefício: O efeito de todas as suas magias é calculado como se você tivesse um nível acima de seu nível atual. Exemplo: se você é um clérigo de 3º nível, sua magia Curar Ferimentos Leves vai curar 1d8+4 pontos de vida, em vez de 1d8+3. Este talento não afeta sua quantidade de magias por dia.

Especial: Este talento não afeta e nem recebe benefícios de talentos metamágicos que ocupam o lugar de uma magia de nível superior.

Clérigos de Khalmyr e Nimb

Imunidade Contra o Fogo [Azgher]

Pré-requisitos: Capacidade de conjurar magias divinas, ou detectar o mal como habilidade de classe.

Benefício: Você pode conjurar a magia *suportar elementos* (fogo) como uma habilidade sobrenatural, quantas vezes quiser, mas apenas em si mesmo.

Imunidade Contra Ilusões [Lin-Wu, Tanna-Toh, Valkaria]

Pré-requisitos: Capacidade de conjurar magias divinas, ou detectar o mal como habilidade de classe.

Benefício: Você recebe +8 de bônus em testes de Vontade contra qualquer magia da escola Ilusão.

Imunidade Total Contra Ilusões [Lin-Wu, Tanna-Toh]

Pré-requisitos: Capacidade de conjurar magias divinas ou detectar o mal como habilidade de classe, Imunidade Contra Ilusões.

Benefício: Você é automaticamente bem-sucedido em testes de Vontade contra qualquer magia da escola Ilusão.

Imunidade Contra Veneno [Tauron, Sszzaas]

Pré-requisitos: Capacidade de conjurar magias divinas.

Benefício: Você recebe +8 de bônus em testes de Fortitude contra qualquer tipo de veneno.

Imunidade Total Contra Veneno [Sszzaas]

Pré-requisitos: Capacidade de conjurar magias divinas, Imunidade Contra Veneno.

Benefício: Você é automaticamente bem-sucedido em testes de Fortitude contra qualquer tipo de veneno.

Inimigo de Elfos [Ragnar, Tenebra]

Pré-requisitos: Bônus base de ataque +1, ser um elfo negro ou goblinóide.

Benefício: Você recebe +2 de bônus em testes de Blefar, Ouvir, Sentir Motivação, Observar e Sobrevivência contra elfos.

Inimigo de Goblinóides [Glórienn]

Pré-requisitos: Capacidade de conjurar magias divinas, ou inimigo predileto como habilidade de classe.

Benefício: Você recebe +2 de bônus em todos os testes de Blefar, Ouvir, Sentir Motivação, Observar e Sobrevivência contra goblinóides (goblins, hobgoblins, bugbears).

Especial: Este talento é igual ao talento nativo Inimigo de Goblinóides para personagens nativos do reino de Tyrondir. Caso um personagem tenha ambos, os efeitos são cumulativos.

Especial: No caso de um ranger que tenha goblinóides como inimigo preferido, os bônus nas perícias indicadas também se acumulam.

Invocação de Monstros [Megalokk]

Pré-requisitos: Capacidade de conjurar magias divinas.

Benefício: Você pode, uma vez por dia, conjurar *invocar criaturas III* como uma habilidade sobrenatural.

Especial: Este talento pode ser comprado mais vezes para um número maior de utilizações por dia.

Magia Máxima [Wynna]

Pré-requisitos: Capacidade de conjurar magias divinas, Maximizar Magia.

Benefício: Você pode, uma vez por dia, conjurar uma de suas magias com efeito e/ou dano máximos, à sua escolha. A magia tem efeito total, sem a necessidade de rolar dados (dano máximo ou cura máxima).

Especial: Este talento é igual ao talento Maximizar Magia, mas a magia afetada pode ser escolhida no momento do uso e não precisa ser memorizada como sendo três níveis superiores.

Magia Oculta [Nimb, Wynna]

Pré-requisitos: Capacidade de conjurar magia divina.

Benefício: Em situações de combate apenas, você recebe um bônus de +4 em seu nível de conjurador. Invocar este poder é uma ação padrão, ou pode ser tentado como uma ação livre com um teste bem-sucedido de Concentração (CD 15).

Mago Nato [Wynna]

Pré-requisitos: Capacidade de conjurar magias divinas.

Benefício: Você recebe +1 de bônus em todos os testes de Conhecimento (arcano), Identificar Magia, Ofícios (alquimia) e Usar Instrumento Mágico.

Especial: Este talento é igual ao talento nativo Mago Nato para personagens nativos do reino de Wynlla. Caso um personagem tenha ambos, os efeitos são cumulativos.

Maximizar Cura [Lena]

Pré-requisitos: Capacidade de conjurar magias divinas, ou detectar o mal como habilidade de classe.

Benefício: Todas as suas magias de cura têm efeito máximo.

Especial: Este talento é igual ao talento Maximizar Magia, mas funciona apenas com magias de cura. As magias não precisam ser memorizadas como sendo três níveis superiores.

Médico Nato [Lena]

Pré-requisitos: Capacidade de conjurar magias divinas,

ou detectar o mal como habilidade de classe.

Benefício: Você recebe +4 de bônus em todos os testes de Cura.

Especial: Este talento é igual ao talento regional Médico Nato para personagens nativos do reino de Salistick. Caso um personagem tenha ambos, os efeitos são cumulativos.

Memória Racial [Allihanna, Megalokk]

Pré-requisitos: Capacidade de conjurar magias divinas, ou inimigo predileto como habilidade de classe.

Benefício: Você recebe +2 de bônus em todos os testes de Conhecimento (natureza) e Sobrevivência.

Pacto com a Serpente [Tauron]

Pré-requisitos: Capacidade de conjurar magias divinas de 3° nível.

Benefício: Você pode, uma vez por dia, conjurar *aliado da natureza V* para invocar 1d3 dragoas-caçadoras de Galrasia, como uma habilidade sobrenatural.

Poder Oculto [Nimb]

Pré-requisitos: Capacidade de conjurar magias divinas.

Benefício: Sempre que entra em combate, você recebe +2 de bônus em Força, Destreza ou Constituição, escolhido aleatoriamente. Invocar este poder leva uma rodada, ou uma ação livre com um teste bem-sucedido de Concentração (CD 20). O poder nunca pode ser invocado antes de um combate, apenas durante. O poder termina quando termina o combate.

Potencializar Cura [Lena]

Pré-requisitos: Capacidade de conjurar magias divinas, ou detectar o mal como habilidade de classe.

Benefício: Todas as suas magias de cura recuperam 50% mais Pontos de Vida.

Especial: Este talento é igual ao talento Potencializar Magia, mas funciona apenas com magias de cura. As magias não precisam ser memorizadas como sendo dois níveis superiores.

Talento Artístico [Marah, Tanna-Toh]

Pré-requisitos: Capacidade de conjurar magias divinas.

Benefício: Você recebe +2 de bônus em todos os testes de Atuação e Ofícios ligados a alguma forma de arte.

Talento Ladino [Hyninn]

Pré-requisitos: Capacidade de conjurar magias divinas.

Benefício: Todas as perícias de classe do ladino também são consideradas perícias de classe para o clérigo de Hyninn.

Tridente do Oceano [Oceano]

Pré-requisitos: Capacidade de conjurar magias divinas, ou inimigo predileto como habilidade de classe, Foco em Arma (tridente), bônus base de ataque +1.

Benefício: Você recebe +2 de bônus no dano quando usando tridente.

Especial: Este talento é idêntico à Especialização em Arma dos guerreiros, mas pode ser comprado por servos do Grande Oceano e aplica-se apenas ao tridente.

Transmissão da Loucura [Nimb]

Pré-requisitos: Capacidade de conjurar magias divinas.

Benefício: Você pode conjurar *confusão* uma vez por dia, como uma habilidade sobrenatural.

Tropas de Ragnar [Ragnar]

Pré-requisitos: Capacidade de conjurar magias divinas de 3° nível.

Benefício: Você pode conjurar *invocar criaturas V* para invocar 1d6-1 bugbears, uma vez por dia, como uma habilidade sobrenatural.

Ventriloquismo [Hyninn]

Pré-requisitos: Capacidade de conjurar magias divinas.

Benefício: Você pode lançar *ventriloquismo* livremente, como um feiticeiro de 1° nível, como uma habilidade sobrenatural.

Visão no Escuro [Tenebra]

Pré-requisitos: Capacidade de conjurar magias divinas.

Benefício: Você recebe a visão no escuro dos anões (alcance de 18 m), mesmo que pertença a uma raça sem esta habilidade.

Especial: Caso sua raça já tenha visão no escuro, ela terá alcance dobrado (para anões, por exemplo, será 36 m).

Voz de Allihanna [Allihanna]

Pré-requisitos: Capacidade de conjurar magias divinas.

Benefício: Você pode *falar com animais* livremente, como um ranger de 6° nível, como uma habilidade extraordinária.

Voz do Mar [Oceano]

Pré-requisitos: Capacidade de conjurar magias divinas.

Benefício: Você pode *falar com animais* livremente, como um ranger de 6° nível, como uma habilidade extraordinária, mas apenas para animais marinhos.

Voz de Megalokk [Megalokk]

Pré-requisitos: Capacidade de conjurar magias divinas.

Benefício: Você conhece os idiomas de todos os monstros inteligentes. Também pode *falar com animais* livremente, como um ranger de 6° nível, como uma habilidade extraordinária, com monstros não inteligentes.

Sumo-sacerdotes

Arsenal. Dee. Gaardalok. São nomes muito respeitados ou temidos em Arton. Estão entre os maiores heróis e vilões deste mundo, pois foram escolhidos pelos próprios deuses.

O mundo de Arton tem vinte deuses maiores, que formam o Panteão. Cada um tem um sumo-sacerdote. Ele é o representante máximo daquela divindade sobre o mundo.

O sumo-sacerdote não é, necessariamente, o clérigo mais poderoso daquela divindade. É possível existir um clérigo de Allihanna de 20° nível enquanto o sumo-sacerdote é apenas de 16° nível. A escolha dos deuses não é baseada em poder, mas sim em outros fatores que apenas eles conhecem. Alguns estudiosos sustentam, inclusive, que nem mesmo os próprios deuses fazem essa escolha; isso explicaria porque alguns sumo-sacerdotes têm comportamento e personalidade tão diferentes dos deuses que eles representam.

De acordo com sua vontade, um deus pode remover o status de um sumo-sacerdote como quiser. Esses eventos são raros: ocorrem apenas quando o clérigo comete alguma grave infração de suas obrigações e restrições. Mesmo que isso aconteça, o clérigo ainda pode tentar uma missão de penitência para recuperar seu posto.

Normalmente cada deus conserva apenas um sumo-sacerdote ao mesmo tempo, mas há exceções. O Deus-Sol Azgher, por exemplo, tem dois deles — os irmãos Raz-Al-Ballinnn e Raz-Al-Baddinn. Também é possível que uma divindade decida transformar um servo qualquer em sumo-sacerdote por um curto período de tempo, para realizar uma missão específica, e mais tarde remover seus poderes (ou não).

Um sumo-sacerdote deve seguir as Obrigações e Restrições de seu deus como qualquer outro servo. Em compensação, ele pode usar seus Poderes Concedidos livremente, além de ter certas imunidades contra magias lançadas por clérigos de seu próprio deus.

Sumo-sacerdote é um modelo. Como explicado no *Livro de Regras Básicas III,* um modelo é uma condição, um tipo de padrão aplicado a uma criatura normal para torná-la diferente.

O modelo sumo-sacerdote pode ser aplicado a qualquer criatura (daqui por diante denominada "criatura-base") que seja servo de uma divindade maior. O modelo pode ser aplicado não apenas a clérigos, mas também druidas, paladinos, rangers e outras classes que a divindade permita como servos.

Sumo-sacerdotisa

Qualidades e Ataques Especiais

O sumo-sacerdote conserva todas as suas habilidades e qualidades especiais, e também recebe as seguintes:

Todos os Domínios (Ext): Um sumo-sacerdote tem acesso a todos os Domínios de sua divindade, em vez de apenas dois. Por exemplo, um sumo-sacerdote de Tanna-Toh tem acesso a Conhecimento, Ordem, Proteção e Viagem.

Todos os Poderes (Ext): Caso ainda não os possua, um sumo-sacerdote recebe gratuitamente todos os Poderes Concedidos permitidos para servos de sua divindade, mas ele ainda deve satisfazer os pré-requisitos de cada poder. Um clérigo sumo-sacerdote de Khalmyr não recebe Destruir o Mal Adicional, pois não pode destruir o mal como habilidade de classe.

Poderes Ilimitados (Ext): O sumo-sacerdote pode usar qualquer Poder Concedido livremente, como uma habilidade extraordinária, sem limite de utilizações por dia. Por exemplo, um sumo-sacerdote de Khalmyr ou Lin-Wu pode usar o Dom da Verdade (+8 em Sentir Motivação) quantas vezes quiser (o normal é uma vez por dia para cada nível de experiência).

Imunidades (Ext): Um sumo-sacerdote é automaticamente bem-sucedido em testes de resistência contra qualquer magia que faça parte dos Domínios de sua própria divindade. Note que este poder não funciona contra magias que não permitem testes de resistência.

Punição (Ext): Um sumo-sacerdote tem autoridade total sobre todos os outros servos daquele deus, mesmo que não exista uma ordem organizada. Ele pode, como uma ação padrão, cancelar os Poderes Concedidos e magias de Domínio de qualquer outro servo da mesma divindade. A vítima deve estar dentro do campo visual, e tem direito a um teste de Vontade (CD 20 + bônus de Sabedoria do sumo-sacerdote) para resistir ao efeito. Caso consiga, o sumo-sacerdote não pode tentar novamente antes de 24 horas.

Talentos: Mesmos da criatura-base, mais os talentos do Panteão permitidos para servos de seu deus (veja em Todos os Poderes).

Dado de Vida: Mesmo da criatura-base, mas o sumo-sacerdote tem Pontos de Vida máximos permitidos para seus Dados de Vida.

Todas as outras características não são alteradas por este modelo. Mantêm-se os mesmos da criatura-base.

Nível de Desafio: +4.

Open Game License

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: *(a)"Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b)"Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d)"Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.*

2. The License: *This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.*

3. Offer and Acceptance: *By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.*

4. Grant and Consideration: *In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.*

5.Representation of Authority to Contribute: *If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.*

6. Notice of License Copyright: *You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.*

7. Use of Product Identity: *You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.*

8. Identification: *If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.*

9. Updating the License: *Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.*

10 Copy of this License: *You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.*

11. Use of Contributor Credits: *You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.*

12. Inability to Comply: *If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.*

13. Termination: *This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.*

14. Reformation: *If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.*

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

TORMENTA

Fazemos um Mundo Melhor!

A Deusa da Humanidade foi transformada em uma estátua. A Aliança Negra dos Goblinóides avança implacável sobre o Reinado. Os Lordes da Tormenta lançam tempestades de sangue e demônios. Este é um mundo de dragões-reis gigantescos, sumo-sacerdotes invencíveis e conflitos entre deuses. Um mundo que precisa desesperadamente de heróis.

Você aceita ser um deles?

TORMENTA é o primeiro e maior cenário de fantasia medieval brasileiro compatível com o Sistema d20. Agora atualizado com a versão 3.5 das regras do mais famoso sistema de fantasia, TORMENTA D20: GUIA DO JOGADOR oferece:

- Seis novas raças: Centauro, Minotauro, Elfo-do-Mar, Goblin, Nagah e Sprite.
- Duas novas classes básicas: o Samurai, mestre da espada katana, e o espadachim galante Swashbuckler.
- Dez novas classes de prestígio: Baloeiro Goblin, Engenhoqueiro Goblin, Explorador da Tormenta, Gladiador Imperial, Lenhador de Tollon, Mago da Tormenta, Nômade, Pistoleiro, Ranger das Cavernas e Sacerdote Negro.
- 76 Talentos, incluindo novos Talentos Regionais e talentos de Samurai e Swashbuckler.
- Todas as magias classificadas em Caminhos Elementais, além de 28 novas magias.
- 21 Novos itens mágicos e artefatos, incluindo os Rubis da Virtude, o Olho de Sszzaas, e a Espada Holy Avenger.
- Regras para clérigos e paladinos dos vinte deuses do Panteão, incluindo Poderes Concedidos.

Requer o uso do Livro do Jogador de Dungeons & Dragons®, versão 3.5, publicado pela Devir Livraria®.

Classificação
Inadequado para menores de 14 anos
Ministério da Justiça